3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题，一经发现，立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意，请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！

话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.13
THE KING OF POCKETGAMES
NINTENDO DS
攻略透解
牧场物语 精灵驿站(NDS)
陨石大战(NDS)
千年家族(GBA)
专题企划
愚人节总动员
——愚人的游戏、游戏的愚人……
P
NDS
悟梅杂志&3DM-SMV

天下玩友是一家
http://www.levelup.cn

《掌机王SP》全体小编（Liky、铭风、马修、雷伊）

近日将作客levelup论坛与大家共同探讨掌机游戏

话梅杂志&3DM-SMV

LIKY

◆最近GBA正统后继主机GBE的消息满天飞，虽然具体情况还并不明朗，但已经让人兴奋不已了，期待老任在今年E3上爆出猛料。

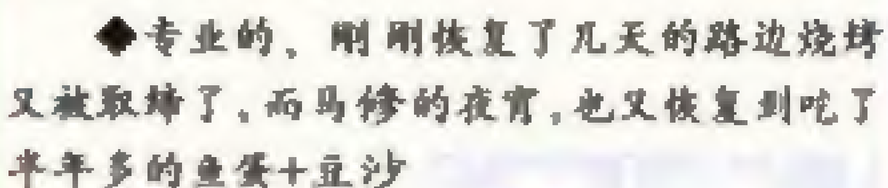
◆Levelup论坛掌机区的副版主和新闻官已经到位，LIKY也可稍缓一口气，欢迎大家抽空常去论坛玩玩。

◆最近一段时间老是阴雨绵绵，上周日终于迎来了一个难得的晴朗的天气，终于能出门好好拍些片子了。与朋友去爬山，满眼都是嫩绿的新枝，春意正浓，凉风习习，心情真是舒畅啊。

马修

◆几天前与一喜爱运动的同事跑了一小时，运动还真是让人愉快呢。

◆由于工作忙碌，很久没做什么大型的专题和特别企划了，本辑终于自己做了专题，愚人节的。(－ －b)



◆专业的，刚刚恢复了几天的路边烧烤又被取缔了，而马修的夜宵，也又恢复到吃了半年多的鱼蛋+豆沙面包。

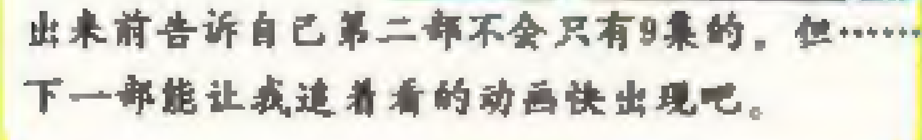
◆刚刚补看了《高达SEED DESTINY》第14集，吉良驾驶着高达抢婚的那段实在是够强啊！

◆NDS版《大战争》终于有新消息了，继续期待……

铭风

◆一日与朋友视频，顺手拿出PSP炫耀。但万万没想到他竟然抱出一条可爱至极的小狗，彻底败了呀……我也很想要一只，可惜实在没有多余的时间去照顾。还好NDS的《任天狗》要出了，我决定3款全入手！这时无意中碰到了自己口袋中瘪瘪的钱包……咳，咳，我刚才没说什么梦话吧。

◆《SAMURAI CHAMPLOO》（国内译作《混沌武士》）竟然终结了，虽然在第26集出来前告诉自己第二部不会只有9集的，但……下一部能让我追着看的动画快出现吧。



雷伊

■这两天天气已经明显好转了，但是自己却似乎还没有走出低潮期。前段时间和大学同学一起吃饭的时候大家都笑着说"人生么，不过尔尔。"这似乎都和以前在本科时的雄心壮志产生了很大的落差。人有的时候都会莫名其妙地感觉到异常失落，然后回想起自己一路走过的旅程中受到的挫折。也许有人会说，恰恰就是遗憾和残缺让你的生命更有意义，但是，这种以伤害自己为代价换来的刻骨铭心是否有些过于残忍呢？

■在PSP版《真·三国无双》的游戏时间超过三位数后，本人又开始了PS2版"354"的征程，第一个练满的人物见图。

读者们，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。
或发Email到pgking@263.net

话梅杂志&3DM-SMV

掌机王Sp VOL13 CONTENTS 目录

封面插图：陈杰

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

口袋光环

影像VCD内容导视

1 NDS游戏解析
2 PSP新作大揭秘
3 GBA新作拼盘
4 强作直击
——《一笔吃豆》
5 热血重现
——《恶魔城 月轮》初速爆机演示
6 ENDING SONG
——《机战OG2》热血战斗欣赏

话梅杂志&3DM-SMV

攻略透解 65

研究中心 86

硬件发烧馆 114

软件大观园 134

玩转PSP 137

口袋剧场 142

专区地带 154

掌门人 176

掌机王自由谈 184

索引

GBA

NDS

PSP

话梅杂志&3DM-SMV

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

掌机情报站

把握最新最权威掌机游戏资讯 主持人：星夜

NDS无线网络游戏计划始动！

3月11日，在"游戏开发者大会(GDC)"上，任天堂社长岩田聪发表了题为《玩家的心》的将近1小时的基调演讲，而其中有30多分钟都是围绕NDS。岩田聪宣布目前NDS在美日两地的销量已经超过了400万部。

岩田聪在现场演示了NDS最新作《动物之森DS》以及即将发售的《任天狗》，并且邀请了很多人上台共玩《马里奥赛车DS》，展示了该作无线多人游戏带来的无穷乐趣。最让人兴奋的是，岩田聪宣布目前NDS的网络服务基本架构已经准备就绪，今年底NDS玩家就可以实现无线网络游戏，并且这项服务是完全免费的。任天堂的目标是让NDS网络游戏成为全世界的焦点。

岩田聪在GDC上发表讲话的十几天后，NDS的网络服务计划正式浮出水面。最新一期的《Nintendo Power》报道，任天堂与美国著名

游戏网站及网络服务供应商Gamespy合作打造"DS Online"。无线接入NDS网络后会进入专用的服务浏览器，可以看到服务器的数量，同时在线人数等信息。在其中玩家可以选择自由配对，或者向特定玩家发出挑战。

DS Online主要功能

- 在游戏大厅或者进行游戏时都可以与其他玩家进行文本以及语音聊天。
- 设有类似QQ的好友列表。
- 虽然服务整体是免费的，不过会有一些收费的游戏比赛作为该网络服务的收入来源。
- 盗版游戏将无法登录DS Online。
- 玩家登录DS Online游戏的信息数据都会被记录存储下来。
- 游戏过程中可以同时下载文件。
- 一些游戏可以通过DS Online获得最新内容。

可口可乐携手SCE展开特别宣传活动

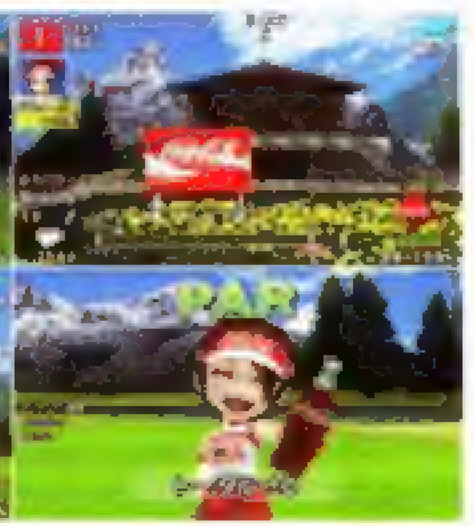
不久前任天堂宣布与百事可乐开展特别宣传活动，以百事特别版NDS为活动赠品。如今SCE则宣布与可口可乐合作开展宣传活动，这项活动的赠品是标有可口可乐商标的特别版PSP以及一款《大众高尔夫便携版 可口可乐特别编辑版》游戏。可口可乐和SCE为这次活动准

话梅杂志&3DM-SMV

备了1300套主机及游戏套装。

这次活动中赠送的《大众高尔夫便携版 可口可乐特别编辑版》不仅采用了原创的游戏封面，游戏中的内容也有所不同。游戏中的球员们将会是清一色的可口可乐衣着打扮，并且广告牌、布景、甚至高尔夫球都将采用可口可乐的设计主题，菜单里的小姐也是一副可口可乐女郎的形象。

可口可乐与SCE的这次合作宣传活动是可口可乐今年春季的大规模广告活动的一部分，购买可口可乐的消费者只要收集10个分数点就可以参加抽奖活动。这项活动共分为游戏、漫画和音乐三个部分。该活动将于3月28日开始，5月31日结束。



迪士尼加盟UMD影碟发行商阵容

博伟家庭娱乐(Buena Vista Home Entertainment)是迪士尼旗下的一家家庭用DVD影碟及录像带发行公司，主要发行迪士尼和Miramax的已上映影片的DVD和录像带。目前这家公司已经宣布将会加盟索尼的UMD影碟业务，并且公布了首批5部面向PSP的UMD影碟。这5部电影分别是：《加勒比海盗：黑珍珠的诅咒》、《杀死比尔VOL.1》、《魔龙帝国》、《国家财宝》以及张艺谋的《英雄》。博伟影业是继狮门影业之后第二家宣布加盟UMD影碟业务的美国第三方电影公司。

PSP用UMD影碟在美国的标准售价为19.99美元，不过根据著名网上商城亚马逊的最新报价，玩家实际上可以以7折的价格买到。

育碧王牌大作全面登陆PSP/NDS

育碧近期公开了2005财年(2005年4月1日至2006年3月31日)的大作阵容。本财年将会是育碧有史以来大作阵容最为强大的一年，多数旗舰级大作都将登场。除了一些面向新世代主机的作品外，这次育碧公布的几款PSP和NDS游戏也是倍受关注。

2005财年育碧主要掌机大作

第一季度		第三季度	
Lumines	PSP	波斯王子3	GBA
星战前传3	NDS/GBA	波斯王子2	NDS
第二季度		**第四季度**	
雷曼创世纪	NDS	分裂细胞	PSP
波斯王子2	PSP		

罗技公布4款PSP实用精美周边

以做工精致著称的周边设备生产商罗技宣布将会为P S P 推出4 款周边产品，这批叫做"PlayGear"的系列产品将会从4月开始陆续上市。

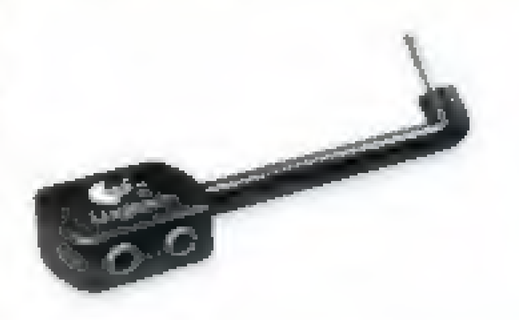
●**PlayGear Pocket**：4月初上市，售价19.99美元。这款PSP包装壳采用聚碳酸酯为原料，采用银白色外观，其盒盖可以翻转270度，作为用PSP观赏电影的支架。在打开盒盖的时候，玩家可以将PSP放在盒子里玩，PSP的LR键会露出来。

●**PlayGear Stealth**：4月初上市，售价19.99美元。这是一款采用入耳式设计的耳机，通过其三种型号的"舒适封胶"可以很舒适的嵌在所有

人的耳朵里。

●PlayGear Amp：6月发售，售价为79.99美元。这是一套便携式外置扬声器，采用5号电池或者外置电源，还有一个PSP支架，可以将PSP放在中间。这套扬声器将会具备立体声重音效果。

●PlayGear Share：5月发售，售价为9.99美元。这是一个音频分量设备，可以将PSP的单个立体声音频输出为两个接口，可以接上两副耳机，尤其适合情侣使用。



任天堂官方杂志公开数款NDS大作

美国任天堂官方杂志《Nintendo Power》的最新一期公开了多款NDS新作，包括Namco的《块魂》和《幕府战士》、Majesco的《帝国时代2》、以及EA的《黄金眼：侠盗特工》。不过《块魂》的游戏画面目前并未公布。

●《帝国时代2》：由Majesco根据微软经典即时战略大作制作的同名作品，将于今年冬季发售。不过NDS版《帝国时代2》并非真正的即时战略游戏，而是一款回合制战略游戏。在本作中，玩家可以从5大文明中选择其一。游戏中共有15种建筑类型和50多种战斗单位。NDS的上屏幕显示相关信息数据，下屏幕为战场地图，可以像即时战略游戏一样通过触摸操作。本作支持Wi-Fi无线多人游戏。

●《黄金眼：侠盗特工》：将于今年6月发售的FPS新作，根据之前的家用机版开发。该作类似《银河战士Prime猎人》，下屏幕是操作界面，显示地图、弹药数量等，并且可以在下屏幕进行电子设备的破解，保安设备的密码破解等迷你游戏。本作支持7人无线游戏，设计有多种多人游戏模式。

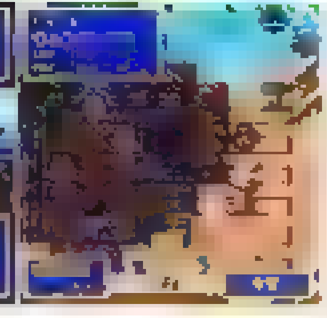
●《幕府武士》：由Namco开发的一款即时战略游戏新作，将于今年10月发售。游戏采用了惊人的3D画面，游戏内容包括军事、外交、内政等多个部分，玩家的目标是统治全日本。玩家可以通过触摸屏在地图上移动军队、下达命令。一些小冲突战，例如攻城、海战、忍者对决等将会通过触摸屏迷你游戏的方式进行。本作支持16人无线游戏。

世嘉公布两款《光明》手机新作

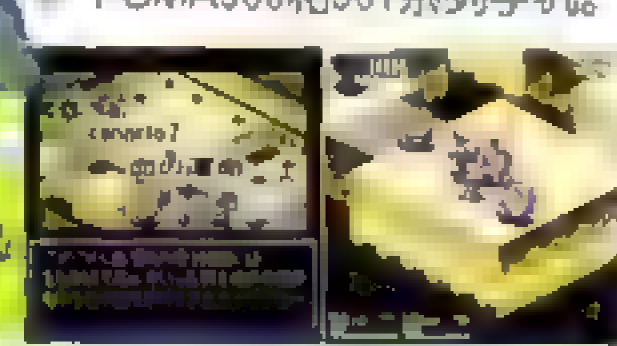
世嘉宣布将于4月开始在日本推出两款“《光明力量》系列”新作，这两款游戏分别为《光明力量编年史》(Shining Force Chronicle)以及《光明之路：力量之道》(Shining Road：To the Force)。

《光明力量编年

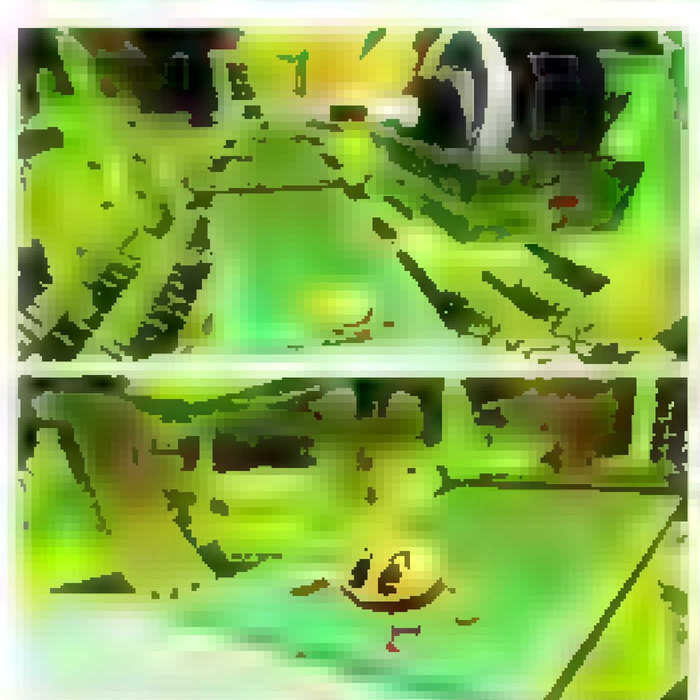
话梅杂志&3DM-SM V



史》是一款与1992年MD版初代《光明力量》非常相似的作品，玩家在游戏中扮演的是原作主角的后代。《光明之路：力量之道》与去年推出的《光明之泪》比较接近。玩家扮演16岁财宝猎人Affen，他的梦想是成为"光明力量"精英战士团体的一员。本作采用了战棋游戏的形式，不过我方是以整个队伍为单位共同移动的。通过连携攻击系统可以给予敌人以更大的损害。本作还有卡片游戏，在迷宫和城镇中隐藏着各种卡片，玩家可以用这些卡片在官方网站交换手机壁纸。本作对应FOMA900和901系列手机。



■庆祝25周年《吃豆人世界3》公布



黄色精灵"吃豆人"是Namco的吉祥物，也是游戏历史上的第一位虚拟偶像，是1980年代初最著名的游戏形象。今年吃豆人迎来了自己的25岁生日，Namco将会以《吃豆人世界3》作为其生日礼物。本作将会推出PSP、PS2、Xbox、NGC和PC版，将于今年秋季发售。目前Namco方面已经公开了本作PSP版的游戏画面。

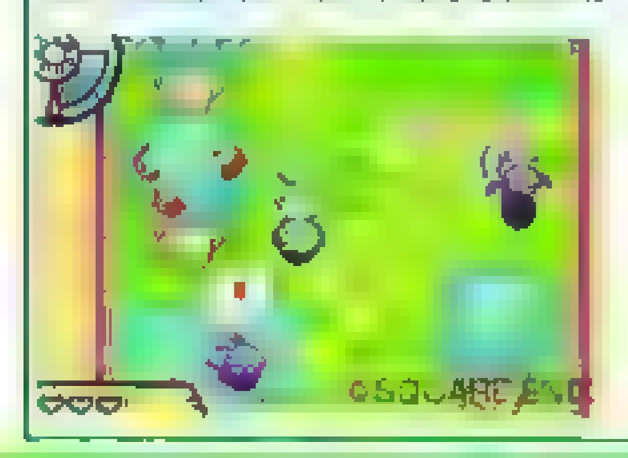
《吃豆人世界3》将会采用"《吃豆人》系列"的传统玩法，是一款平台动作游戏，不过也将会加入一些全新要素。吃豆人的生父岩谷徹说："与我们所有人一样，吃豆人每年都在长大，随着时间而改变。大家都喜欢吃豆人，不仅因为他的简单可爱，更重要的是他很有趣。"

■Eidos在其半年期财务报告中确认，目前《古墓丽影》的PSP版新作正在开发中至于该作是否《古墓丽影7》目前并未确定。

■SCE法国分公司的总经理Georges Fornay透露，为了使得北美PSP首发有足够的出货，欧洲地区的PSP发售时间将会向后推延，并且延期时间可能长达数月。英国一些零售商甚至猜测欧版PSP可能延期到圣诞期间上市。欧版PSP原定发售时间为3月底。

■EA手机部总经理John Batter在GDC大会上宣布EA将会大力开拓手机游戏市场目前EA正在开发手机版《极品飞车》，并且有15到20款手机游戏正在策划中。目前EA的手机部只有30多人，不过正在积极进行扩招。

■3月17日，Square Enix宣布将会在NDS上推出《史莱姆总动员 冲击的尾巴团》的



续作《史莱姆总动员 勇者斗恶龙2（暂名）》，目前该作的一切消息未名。

■据市场调查公司Chart-Track公布的最新数据显示，NDS在英国发售后创造了首周8.7万部的销售佳绩，这是英国有史以来所有主机的最好首周销售成绩。以往各主要游戏机在英国的首周销量分别为：GBA-8.7万部、GBA SP-4 7万部 NGC-6.9万部、PS2-4 8万部 Xbox-5.2万部。

■日本《C-NEWS》与《日经产业新闻》针对年龄在10~59岁之间的网民进行了一次PSP与NDS的网上调查，调查者中7.5%购买了NDS，6 5%购买了PSP，其中多数为十几岁的青少年。NDS的满意度为64%，PSP为58 9%。未购买者中，27.3%希望购买NDS，48 6%希望购买PSP。

■之前我们报道过，4月28日日本将有《蜘蛛侠2》、《生化危机》、《生化危机II：启示录》与《地狱男孩》4部PSP用UMD电影发售，现在又有一部动画电影《剧场版 火影忍者大活剧!雪姬忍法帖!》加入了发售行列，售价为4935日元。

■继SCE公布由漫画《死神》改编的PS2 PSP用游戏后，世嘉也宣布将会推出GBA版《死神》（暂名），本作将于夏季发售，GBA版《死神》将以尸魂界为舞台，护廷十三队的角色将会陆续登场。另外也将会有与原作不同的原创剧情。

■美国最大的游戏零售商之一GameStop在3月24日当天午夜举办了盛大的PSP首卖会，其分布于美国各地的1800多家连锁店都在午夜开张，现场举办了各种游戏比赛。此外，SCE也宣布将会从3月28日开始在美国五大主要城市进行PSP的汽车广播宣传活动。这档节目由知名电视主持人Carson Daly主持，面向的城市包括纽约、洛杉矶、旧金山、西雅图费城，该活动将会持续5天。

■索尼宣布将会推出两款新型号PSX：DESR-5500和DESR-7700型，这两款新型号PSX将于4月15日发售，市面价格约为8万到8万日元。其最重要的新功能就是可以将影片直接传输给PSP。

汉化讯息台

进入3月中下旬，汉化界忽然进入了蛰伏期，来自汉化界的新作只有一个，这与半个月、一个月前的火热大不相同——实际上，这只是短暂的冷场，接下来的时间里，更多的汉化大作将走进我们的游戏生活中！

《塞尔达传说——过去的林克&四支剑》

3月20日，漫游汉化小组发布了《塞尔达传说——过去的林克&四支剑》(本刊译为《塞尔达传说 众神的三角力量&四支剑》)游戏的最新汉化修正补丁，此次为完全版。破解、翻译、文饰、美工都已100%完成。由Kingbao破解，hahaink、单行本翻译，胡里胡涂任美工，水水、胡里胡涂和Deen进行文饰，并对hahaink提出了特别感谢。

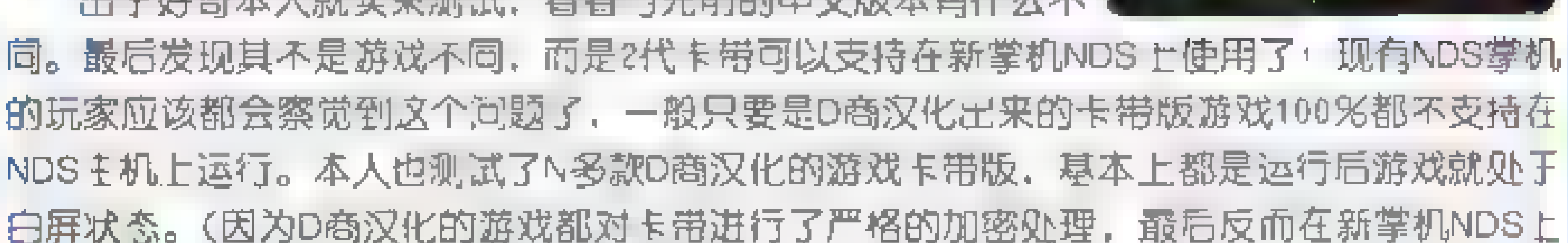
从开始汉化至今，该汉化作品共发布过两次测试版。现在的完全汉化版不仅汉化了单机的《过去的林克》，同时也汉化了联机模式的《四支剑》。

2005年3月20日，正是漫游汉化组诞生两周年的生日，笔者也和所有支持汉化的玩友们祝漫游生日快乐！并祝他们今后能汉化出更多的优秀汉化作品。

《口袋妖怪 绿宝石》中文版2代卡带之谜

喜爱玩"《口袋妖怪》系列"的玩家肯定对于市面上卖的《口袋妖怪》新游戏卡非常有兴趣，一般出新的袋游戏就必会入手(本人就是)。但最近发现市面上出现的《口袋妖怪 绿宝石》中文卡带版，卡盒封面上的标志突然写出了"口袋妖怪绿宝石2代"版字样！为什么要加个2？难道真出2代了？

出于好奇本人就买来测试，看看与先前的中文版本有什么不同。最后发现其不是游戏不同，而是2代卡带可以支持在新掌机NDS上使用了！现有NDS掌机的玩家应该都会察觉到这个问题了，一般只要是D商汉化出来的卡带版游戏100%都不支持在NDS主机上运行。本人也测试了N多款D商汉化的游戏卡带版，基本上都是运行后游戏就处于白屏状态。(因为D商汉化的游戏都对卡带进行了严格的加密处理，最后反而在新掌机NDS上起了副作用)但对于这次的《口袋妖怪 绿宝石》2代"卡带版却能完全在NDS主机上运行，所以这种中文卡带是可以完美运行在NDS主机上的。随后，又有了可以支持在NDS上玩的《口袋妖怪 火红 叶绿》中文卡带版。但D商好象只针对于口袋系列的中文卡带版进行了修改，其他D商汉化的卡带版并未出现可支持NDS主机的卡带版，看来"《口袋妖怪》系列"对于D商来说也很有影响力啊。



最新日本掌机游戏周间销量榜

本周的掌机销量榜上多了不少新面孔。《永恒传说》销量喜人，后劲也很足。《加内尔小队》的推出让早前发售的《布鲁斯小队》也再度回到了排行榜上；《异色代码 双重记忆》创意十足，精彩的谜题设计让人叫绝；《南梦宫博物馆》包罗万象，选择多多……此外，《口袋妖怪 绿宝石》在发售半年多后依然停留在榜单上，看来销量要突破150万大关也只是时间问题了。

累计时间2005年2月28日～2005年3月6日

掌机游戏综合发售表

3月底各掌机平台上都有不少值得一玩的游戏：GBA的《真·三国无双ADVANCE》、PSP的《新天魔界》都是FANS们期待已久的作品，NDS的表现更是可以用惊艳来形容，不仅3月24日有《触摸！卡比》和《蛋兽英雄》两款大作发售，月底还有汇集了任天堂人气角色的《役满DS》护航。此外，美版的PSP也已经于3月下旬发售了，对日语苦手的玩家从此将会有更多的选择！

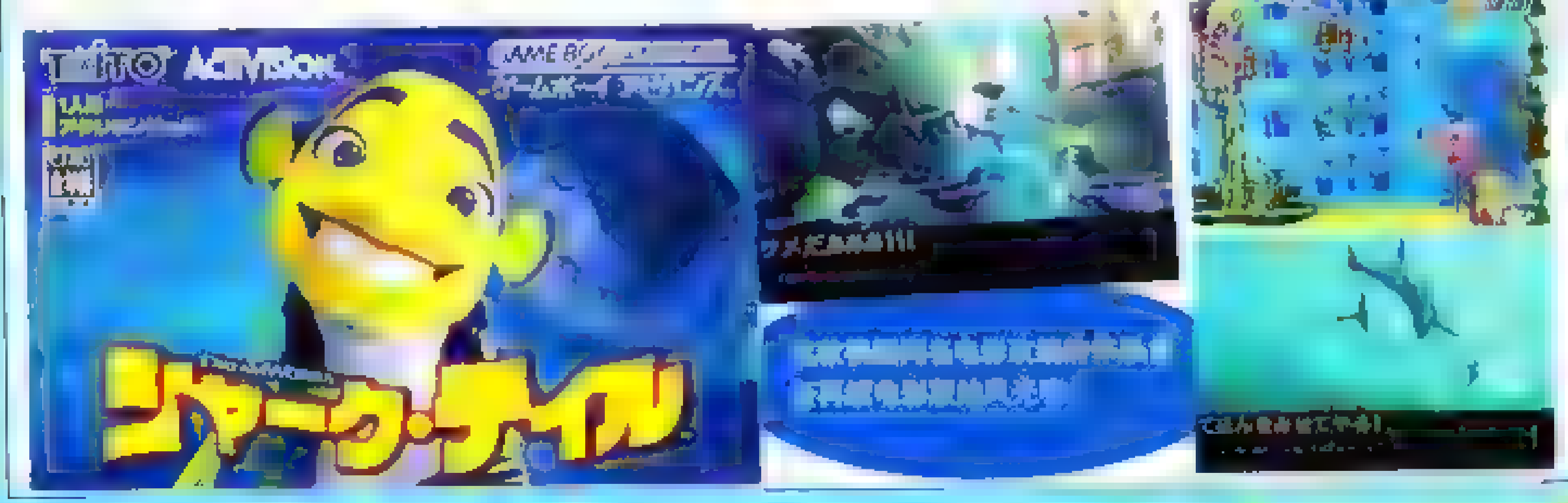
发售表阅读提示▶▶▶▶▶▶▶▶

1. ……发售厂商、游戏类型以及日/美元价格

2. 红色字体为受瞩目游戏

GAMEBOY ADVANCE 2005年

3月24日	真·三国无双 ADVANCE	真·三國無双 ADVANCE	Koei	ACT	4800日元
3月31日	鲨鱼帮	シャーク・テイル	Taito	ACT	4800日元
4月21日	洛克人 ZERO4	ロックマンゼロ4	Capcom	ACT	4800日元
	名侦探柯南 晓之纪念碑	名探偵コナン 暁のモニュメント	Bandai	AVG	4800日元
	杰作选！加油五右卫门1·2	杰作選！がんばれゴエモン1·2	Konami	ACT	3800日元
	雪姬与马吉涅斯	ゆき姫とマッギネス			
	TheTowerSP	ザ・タワーSP	Nintendo	SLG	4800日元
4月28日	海贼王 龙之梦	ONE PIECE ドラゴンドリーム！	Bandai	ACT	4800日元
夏	新·我们的太阳	新·ボクらの太陽	Konami	ACT	价格未定
	死神 BLEACH	BLEACH	Sega	ACT	价格未定
	金色卡修 卡片大乱斗GBA	金色のガッシュベル!! THE CARD BATTLE for GBA	Banpresto	TAB	价格未定



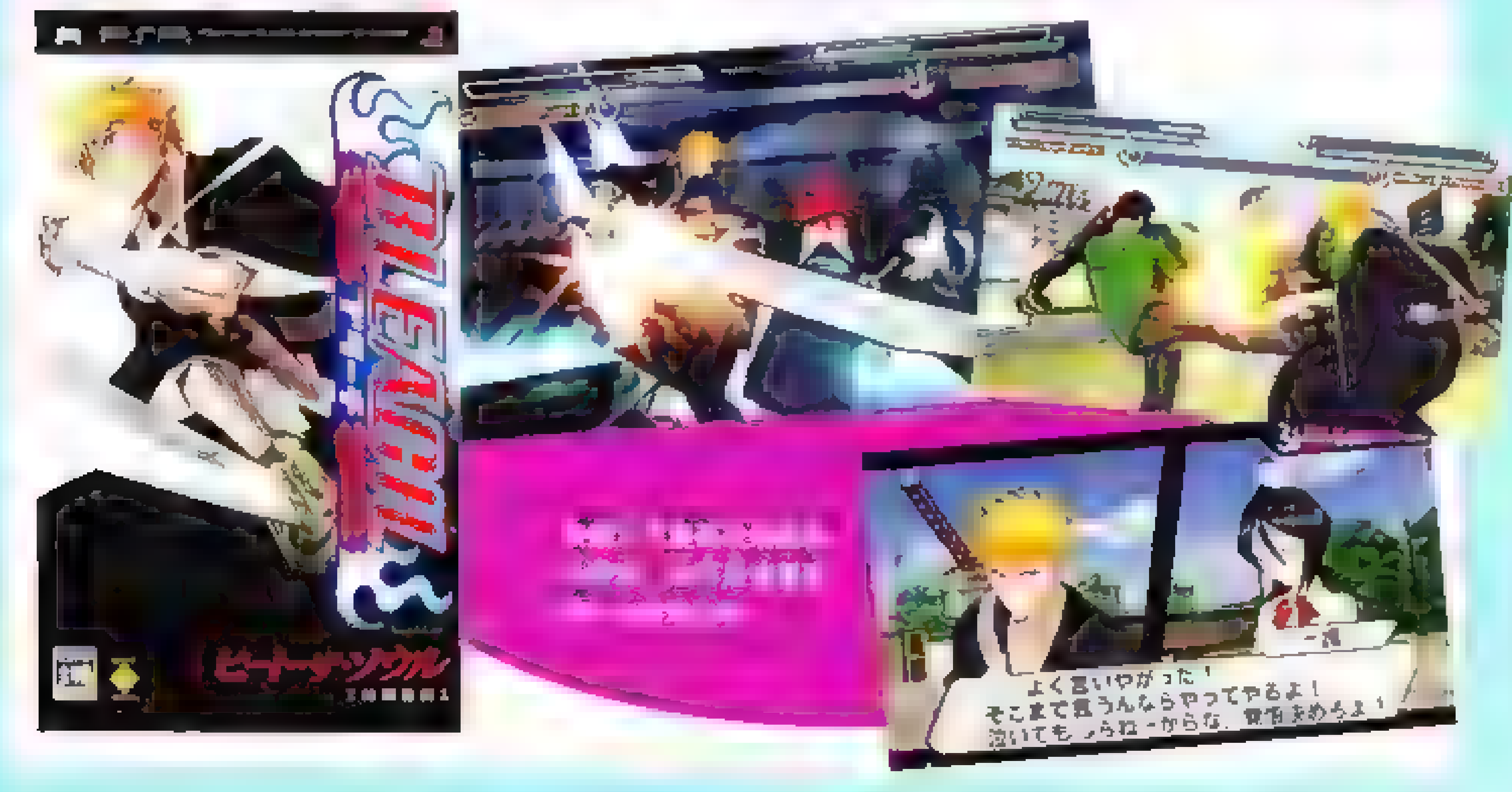
Nintendo DS

3月24日	蛋兽英雄	エッグモンスターヒーローズ	Square Enix	RPG	4800日元
	触摸！卡比	タッチ！カービィ	Nintendo	ACT	4800日元
	侦探·癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	探偵·癸生川凌介事件譚 假面幻影殺人事件	元气	AVG	4800日元
	太空侵略者DS	スペースインベーダーDS	Taito	SHT	3800日元
3月31日	役满DS	役満DS	Nintendo	TAB	4800日元
4月21日	NARUTO 最强忍者大结集3 DS	NARUTO -ナルト- 最強忍者大結集3forDS	Tomy	ACT	4800日元
	任天狗 柴犬与朋友们	Nintendogs 柴&フレンズ	Nintendo	ETC	4800日元
	任天狗 腊肠与朋友们	Nintendogs ダックス&フレンズ	Nintendo	ETC	4800日元
	任天狗 吉娃娃与朋友们	Nintendogs チワワ&フレンズ	Nintendo	ETC	4800日元

4月28日	[illegible]	くるくる投げっと	Success	ACT	4800日元
	大众麻将DS	みんなの麻雀DS	MTO	TAB	3600日元
5月	炸弹人	ボンバーマン	Hudson	TAB	4800日元
	SD高达G世纪DS	SDガンダムGジェネレーションDS	Bandai	SLG	5800日元
春	超执刀 墨丘利神之杖	超执刀カドゥケウス	Atlus	ACT	价格未定
	玩具头世界	トイヘッズ・ワールド	Interactive Brains	ACT	价格未定

PlayStation Portable 2005年

3月24日	死神BLEACH 灵魂升温	BLEACH ヒート・ザ・ソウル	SCE	[illegible]	4800日元
3月31日	新天魔界 混沌时代IV 另一个故事	新天魔界 GOCIV アナザサイト	Idea Factory	[illegible]	4800日元
4月1日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4800日元
	遥远的时空中 彩绘手箱	遥かなる時空の中で 彩絵手箱	Koei	AVG	4800日元
4月7日	WIPEOUT PURE	WIPEOUT PURE	SCE	RAC	4800日元
4月21日	首都高BATTLE	首都高バトル	元气	RAC	4800日元
	达比时刻	ダービータイム	[illegible]	[illegible]	4800日元
4月28日	彼岸岛	彼岸島	Nowproduction	AVG	4800日元
	英雄传说 朱红之泪	英雄伝説 朱紅の雫	[illegible]	RPG	4800日元
5月3日	小死神（美版）	Death Jr	Konami	ACT	价格未定
5月15日	[illegible]	Grand Theft Auto	Rockstar	ACT	49.99美元
5月26日	太空侵略者 口袋版	スペースインベーダー ポケット	Taito	[illegible]	3800日元
[illegible]	伊苏 纳比斯汀的方舟	イース ナピシュテムの匣	Konami	A·RPG	
	机动战士高达forPSP（暂名）	机动战士ガンダムforPSP（暂名）	Bandai	ACT	价格未定



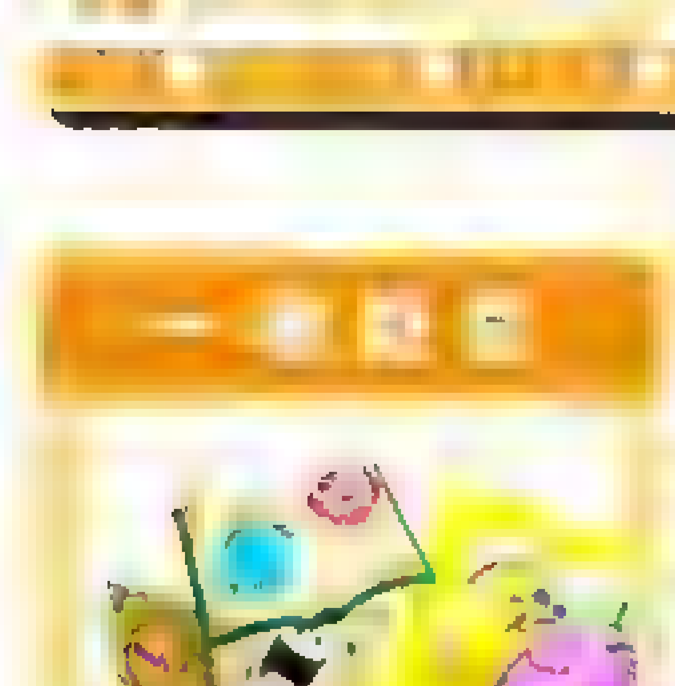
栏目主持：雷伊

铝风

本作作为[illegible]款游戏，玩点十分[illegible]，游戏主要表[illegible]找电[illegible]能力，[illegible]的[illegible]也很[illegible]，两者配合才[illegible]对[illegible]下的[illegible]绝对是体力活啊。本游戏操作十分简单，只要[illegible]上下移动[illegible]，不过也[illegible]比较容易疲劳[illegible]游戏最[illegible]的魅力[illegible]联机，在[illegible]一样的[illegible]下屹立不倒，[illegible]对手[illegible]的感觉十分好。

LIKY

[illegible]游戏，游戏的规则[illegible]一般的[illegible]游戏有着很大的不同，[illegible]了益智游戏的精髓。游戏的操作十分简单，因此不存在上手问题。玩家只要把[illegible]相同的[illegible]排成一行或者一列就可以，规则[illegible]简单，但[illegible]。游戏的缺点除了玩多了可能会生厌外，在操作上也不太令人满意，因为那些方块实在太小了，很容易就会造成[illegible]错误。



马修

《一笔吃豆》是一款玩起来就会让人全情投入的游戏。本作充分利用了触摸屏，一笔下去吃豆人就会活动起来去吃小幽灵，那种感觉像童话一样有趣。尤其值得一提的是BOSS战，要把豆画得大了又大，特别滑稽。如果一定要给这个让人欲罢不能的游戏找缺点，那就是画面和音乐过于朴素了，就NDS的机能而言，本作完全可以在不失可爱的前提下做出有着更加出色的音画表现。

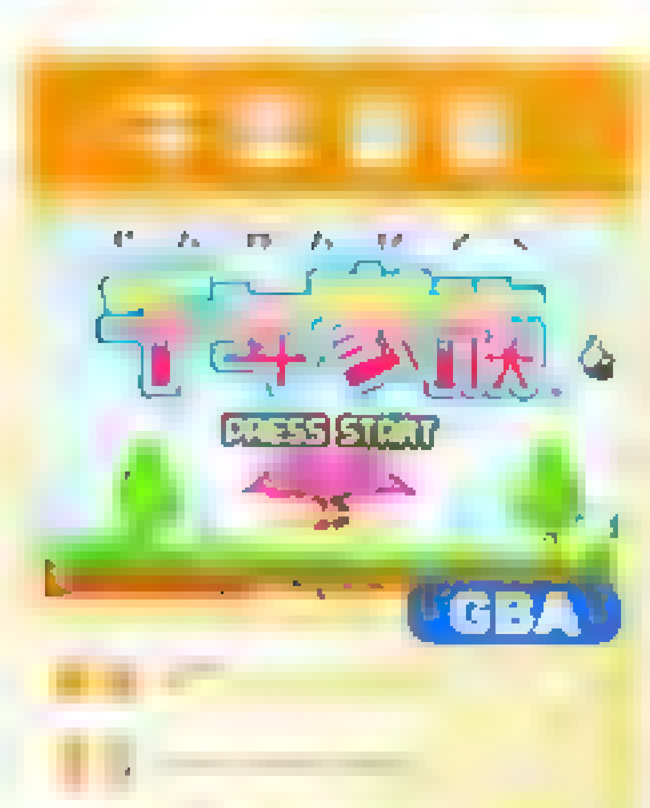
真是一款很有创意的游戏，用笔在屏幕上画出吃豆人，它就会活过来去吃掉敌人，感觉自己成了拿着神笔的马良了(笑)。除了画吃豆人，游戏还包含了不少有趣的要素，比如画弓箭射机关、画炸弹炸石块等等，并不让人觉得单调，而且关卡的设计很巧妙，到后面很多关卡需要弓箭、炸弹、吃豆人齐上阵才能搞定，非常考验操作和头脑，游戏的难度可不低啊。

铭风

本作继承了"《牧场物语》系列"的一贯特色，依旧以发展自己的牧场、与村庄中各式各样的人交流、发生事件为主要内容。本作的最大创新是触摸屏的利用了，玩家可方便地更换装备和手持的物品，还可查看地图，而利用触摸屏来挤牛奶，剪羊毛，更让人感受到新意。精灵的收集和某些超强道具要求十分高，导致游戏十分耐玩，推荐。

LIKY

游戏的风格完全沿袭了GBA版，画面、音乐、人物都让人熟悉无比，对于FANS来说应该很感动。利用双屏+触摸屏，游戏给玩家得操作带来不少便利，菜单直接在下屏点击选择，免去了以前频繁开菜单的麻烦，而诸如剪羊毛、挤牛奶等这次可以直接在下屏操作，令人感觉一新。本作保持了该系列一贯的高耐玩度，一百多个精灵的收集都要花上不少时间。



雷伊

比较具有新意的一款育成型SLG，玩家必须扮演一位家族守护神与发神丘比特一起去守护属于自己的家族，游戏的基本玩法就是发射丘比特之箭去引导家族健康繁衍。游戏的画面风格非常清新可爱，特殊事件也十分丰富，养成家族的成就感也比较高。游戏最有创意的地方就是即使关闭GBA的电源游戏也并不会因此停止，各种事件还是会照常发生，这一点做得比较真实。

马修

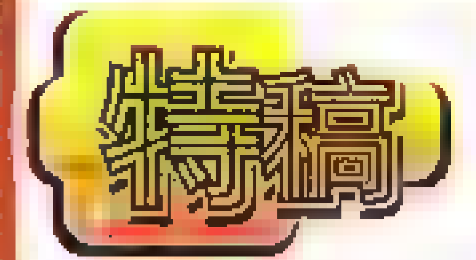
一款从画面还是内容上都很另类的模拟经营类游戏，玩家作为守护天使经营将个家族的游戏方式相当新鲜。游戏系统庞大，游戏中引发的事件非常丰富也很有趣，家庭生活中的大小事件都会发生。游戏利用了GBA的时钟功能而家族的生活即使关机后也会继续进行。看着整个家族越来越昌盛的成就感颇高。但游戏的节奏比较慢，要玩足1000年可是需要耐心的哦。

雷伊

PS上"《捉猴啦！》系列"第一作的移植版本，这次的PSP版本在画面上比起原来有了一定程度的提高，不过因为PSP没有PS系手柄的L3、R3摇杆，所以在操作方法上系列的老玩家可能会有点不习惯。游戏在视点也存在着一定问题，这更让人玩起来比较痛苦。比起PS版来说，本作的最大诚意就是加入了4个对应无线通信功能的迷你游戏，乐趣十足。

马修

FANS向的游戏，本作在原作的基础上做了大幅的强化，音乐和画面的表现都非常出色，感觉比之前的那款《比波猴学园》来得更有诚意。猴子的表情和动作非常逗笑夸张，有时候会躲在隐蔽的地方，做着奇怪的事情，让人忍俊不禁。总的来说是款很好玩的小品类游戏，很适合打发休闲时间。再加上4款全新加入的迷你游戏，使得游戏更加超值。



噩耗？真相？风波？

文 太阳黑子工作室 Darkbaby 编 LIKY

正当新世代携带主机大战方兴未艾之时，一些真伪不明的传闻又陆续从四方传来，先是所谓内置50GB迷你硬盘的新型号PSP，此后GBA正统后继主机年末发售的消息更是甚嚣尘上，到底是荒诞无稽的烟幕还是暗藏杀机的真相，目前恐怕只有布局运筹中的硬件厂商领导者们才清楚。

近日美国CNN财经新闻网发表了一篇专题报道，著名市场调查公司American Technology Research的资深分析师P.J.McNealy认为："NDS并非任天堂正统的GAMEBOY掌机家族直系成员，而是不同于GB家族的另一个异质产品，其市场定位是成人取向，甚至可能慢慢发挥NDS的触摸屏功能，强化在PDA领域上的功能，而与任天堂GB掌机标榜的儿童取向和纯粹游戏用途有明显不同的市场定位。P.J.McNealy同时认为索尼PSP的推出将引发携带主机全面竞争，为了巩固原有市场份额，任天堂很有可能在2005年E3发表真正的GBA后继主机并于年末正式发售。他同时还以获取的第一手业界讯息作为论据，据报近年来依靠GBA平台大行其道的THQ最近重新修正了2005年度的财务计划，新增加了数千万美元携带主机的收益预测，临时增加的收益源被认为可能来自GB系列新主机。P.J.McNealy预测GB系列新主机的首发价格将为150美元前后，而现行的GBA SP主机会从目前的89美元下调为49美元，NDS的售价则因为市场定位不同而变化不大。在日本本土方面，关于任天堂即将发表新携带主机的消息也在业界流传甚广，言之凿凿也已在某种程度上影响到了NDS的销售。根据情报的综合汇总，大致可以归纳为以下三种截然不同的版本的传言：其一为GBE(Game Boy Evolution)，这款号称以NGC携带版本设计的主机拥有远胜PSP的硬件机能，可运行NGC游戏，不但消除了初期软件不足的问题且同时又提高了第三方积极参入NGC的信心。其二为GBA SP2，针对原有GBA SP主机进一步进行改良设计，采用NDS同样的双CPU并增加Wi-Fi无线上网功能，在软件开发费用上和原来基本持平。其三为NDS SP，对现行NDS主机进行外观再设计，使其更加受到青年消费者欢迎，据说NDS SP还可能省略向下兼容GBA游戏的功能，外观造型上因此可以更轻更薄，价格定位也将进一步游刃有余。对于目前沸沸扬扬的外界传闻，任天堂并没有进行积极的辟谣否认，社长岩田聪在二月末接受《日本经济新闻》等多家媒体采访时坦然表示："任天堂的优秀设计人员们总是在一个产品完成后继续努力摸索改良和完善的可能性，不断接受全新挑战……"他明确暗示了现行的携带主机存在着推出改良型号的可能性。NOA(美国任天堂)上级副社长Reggie Fils Aime同时期接受游戏综合权威网站IGN采访时再次重申："NDS并不是Gameboy系列产品的正统后续，而是在延长线上衍生的异质产品，GBA的后继主机正在加紧研究开发中。"

▲传说中的GBE会是这个样子吗？

GBA后继主机呼之欲出的最大原因显然是由于来自索尼PSP的严峻挑战。自今年一月以来，NDS的日本本土周间销量已经连续10周负于PSP，每周3万台以下的销售台数还不足当初GBA同时期的一半，虽然目前预定发售的大作尚未陆续推出，但昔日独霸一方的掌机霸主遭遇严重挑战是显而易见的。在世界最大的消费市场北美地区，拥有了史上最强的首发软件阵容的PSP主机预定首周上市发售100万台主机，通过事先不间断地预热宣传造势，目前几乎已经达到了期待临界点。市场分析家普遍预测在崇尚硬件性能至上的北美地区，NDS今后将陷入苦战。近期日美两地的调查机构分别对两大新世代携带主机的受欢迎度进行调查，PSP都大大领先于NDS，其中日本C-NEWS和《日本经济新闻》合作展开的1000人随机抽样报告显示48.5%的人未来考虑购买PSP，而考虑购买NDS的只有27.3%。索尼集团在全世界各地都拥有空前强大的舆论宣传机器，仅日本本土在各大电视台拥有18个以上的热门节目频道几乎每天24小时不间断地宣传其产品，任天堂产品的公众披露度显然要逊色许多。著名偶像女明星幸田来未近期购买了一台NDS，但她一直不知道NDS还可以向下兼容GBA游戏，这个现象很能够说明任天堂在市场宣传上确实存在一些问题。从一般人的分析角度来判断，任天堂只有趁PSP立足未

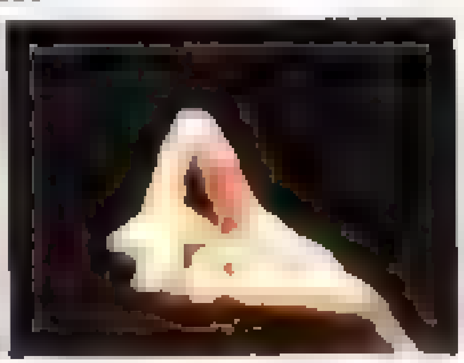
稳尽快推出硬件性能凌驾其上的GBA后继主机才是上上之策，而年末商战则是新商品的最佳投入时期。

NDS是否败局已定？NDS是否仅仅是任天堂拖延战术的一颗无关紧要棋子？笔者并不能同意这种看法。3月10日，任天堂社长岩田聪应邀在GDC2005游戏开发者会议上做了题为"The Heart of a Gamer"（玩者之心）的基调演讲。在这个一年一度的盛会中，岩田聪详尽阐述了任天堂应对未来竞争的战略思想。他把今后游戏软硬件开发的标准以四个"I"开头的单词形象归纳：第一个"I"——Innovative(真正的创新)，在我们的游戏中具有此前所从来没有过的东西。第二个"I"——Intuitive(直觉)，在游戏开发的时候如何自然地控制角色行动，如何定位游戏性，都来自于直觉。第三个"I"—Inviting(游戏的魅力)，什么将会使你肯为游戏花费时间呢？那就是游戏的魅力。最后一个"I"——Interface(界面)，什么样的界面才能吸引玩家呢？玩家能否以一种全新的形式开始游戏呢？岩田聪非常自信地告诉在场的听众，NDS正是任天堂基于以上的理念并发出的最新硬件产品。他又重点介绍了NDS的无线网络功能，宣布下半年正式启动的WiFi网络服务将完全免费，大量对应软件将在5月E3展正式披露。岩田聪又携NOA高层Bill.Trinen邀请台下8位听众共同演示了利用WiFi无线网络功能进行的《马里奥赛车DS》8人对战。随后，岩田聪通过讲解演示了《动物之森DS》、《Electroplankton》(《电子浮游宠物》)、《任天狗》等游戏来展示NDS软件的创造性理念。或许NDS可能真的是任天堂的一种拖延战术，但从该社的重视程度来看绝对可以证明其绝对是左右任天堂未来市场大战略的基石，经过了多年的徘徊彷徨，网络服务再次被任天堂作为竞争的制胜利器。岩田聪提供的一些硬件销量官方数据也足以证明目前NDS已经获得了广泛市场认可，截止2月末日美两地已经出货400万台，随着3月11日欧洲全境发售，NDS将顺利实现年内600万台出货计划。根据笔者收集资料获悉：GBA日本发售25周后突破200万台，而NDS仅用了19周就达到出货200万台(MEDIA CREATE调查数据)，在PSP强劲挑战和初期软件严重不足的双重不利因素下能够取得这样的成绩实属难能。200万台以上的市场是第三方软件开发商无论如何无法忽视的，而开发费的优势更是一大诱惑，根据北美方面透露资料显示一款NDS游戏的开发费为50万美元前后，而PSP游戏至少在80美元以上，NDS显然更有利于中小厂商的经营采算。宫本茂月前公务欧洲旅行时曾经对外界透露正在和Square Enix共同开发一款NDS平台的网络RPG，而欧美已经有多家媒体宣称PLAY ONLINE网络服务即将登场NDS。就目前日本本土两大新世代携带主机的软件对决态势看，NDS的软件销售情况还是颇能令第一方食指大动，跨平台的两款游戏《狂热噗呦噗呦》和《麻将大会》都是NDS版取得压倒性胜利。综合以上的讯息足以证明，仅仅通过不到四个月时间就轻言成败显然为时过早，NDS必然将成为任天堂近一两年内的战略重心。任天堂推出NDS的初衷是获得新规玩家层的支持，日本C NEWS和《日本经济新闻》的合作调查报告显示其战略已经取得了极大成功，已经购买和预定购买NDS的人群中过去没有游戏经历和女性的比率都大大高于PSP。目前任天堂也积极致力于与PSP差别化和提升消费年龄层，除了《电子浮游生物》和《任天狗》等新形态游戏以外，近日又连续发表了《DS乐引辞典》、《轻松脑力学堂》等三款高年龄层取向的软件，其中《DS乐引辞典》是世界上首部真正具备互动功能的电子工具辞典。

▲8人联机对战《马里奥赛车DS》 乐趣无穷。

当然，随着索尼PSP逐渐量产化，原本被GBA占领的正统携带主机市场势必被逐步蚕食，任天堂当然不能坐视竞争对手坐大，GBA后继主机的开发计划肯定会大幅提前。以150美元的超低价格发售性能等同于NGC并完全兼容NGC游戏的携带主机——这似乎是一个完美无缺的计划，但实际却犹如天方夜谭般不切实际，以目前任天堂的硬件设计能力(也可换言之全世界的硬件设计能力)将NGC携带化根本无法达到PSP同等的轻薄程度，另外以NGC目前在全球竞争中的尴尬局面来看，完全兼容其游戏也毫无实际意义，对于携带主机来说，过剩的硬件机能只会带来不必要的成本负担，未来GBA后继主机的性能指标大致可以用任天堂董事森仁洋多次描述的稍强于Dreamcast来推测。年内以150美元价格发售PSP同等或以上性能的携带主机并不现实，任天堂还需要足够时间观察PSP和NDS对垒的成败得失作出取舍，触摸屏成为GBA后继主机标准配置几乎已经毫无悬念。如果GBA后继主机预定年末发售，5月的E3无疑是大举发表的最佳舞台，在目前NDS并未呈现败象的时候发表显然非常不明智，很可能会完全丧失消费者的信赖。根据笔者个人

臆测：任天堂极有可能于2006年3月口袋妖怪10诞生周年之际祭起终极兵器NDS版"《口袋妖怪》系列"最新作，万一该超级怪物未能一举将PSP彻底打垮的话，GBA后继主机将顺理成章地在该年5月E3正式发表，反之则GBA后继主机的发表时期会进一步延后，直到某个任天堂认为合适的时机。PSP硬件设计的长短成败势必已经成为任天堂技术人员的研究重点，GBA后继主机必然将在3D描画性能有超群的表现，16：9宽屏幕或许也可以参考选择。然后软件载体依然还是最棘手的难题。从一连串的"飞碟事件"和光驱耗电等因素判断，光盘媒体可能并不会成为GBA后继主机优先选择的软件载体。从种种迹象看，NTT开发的INFO-MICA很可能成为不二选择。正如NTT的技术者自我夸耀的那样，INFO-MICA堪称携带数码设备的最佳选择，该媒体最大容量可以达到10GB，仅有一张邮票大小且可以重复利用，不需要光盘媒体那样的马达式专用驱动装置因而大幅节省耗电，特殊的制造工艺使得盗版的可能性微乎其微，100日元左右的单枚制造价格也低于PSP的UMD光盘。根据《日本工业新闻》的记者透露，NTT一直在试图游说任天堂采用INFO-MICA作为GBA后继主机的软件载体，该记者同时声称除了产品专利权被NTT所掌握以外，INFO-MICA几乎无可挑剔。



▲NTT开发的INFO-MICA只有一枚邮票大小，最大容量可以达到10GB，可算是未来掌机最合适的存储媒体。

GBA后继主机尚有待时日，任天堂肯定不会留下产品的真空期，近日一家关联企业的员工对外透露任天堂已经开始接合新携带主机部件的大宗订单，迹象表明该社年内确实会有重大动作。领衔制作了NDS首发游戏《为你而死》的世嘉著名制作人中裕司上个月在接受欧洲专业媒体采访时认为：他本人对NDS的硬件设计相当满意，如果今后改良的话，希望能够省略向下兼容GBA游戏功能让机体更轻更薄。向下兼容GBA在初期确实为NDS的迅速普及起到积极推动作用，但同时也造成了硬件成本提升和外观造型不尽如人意，随着初期需求的终了，NDS已经逐步开始进入依靠原创软件决胜的时期，向下兼容GBA已经成为了鸡肋，而目前为止NDS的外观造型一直饱受消费者抨击，因此如果任天堂对NDS进行再设计的话，向下兼容将成为舍弃的重要选择。如果NDS的售价降低到100美元并重新设计外观造型，将在年末商战对PSP主机造成沉重压力。GBA推出改良型号也存在着一定的可能性，由于硬件价格和软件开发成本低廉的原因，该主机至今仍然受到消费者和第三方软件商追捧，年内日本本土尚有《真·三国无双A》和《洛克人ZERO4》等多款大作预定发售，如果保持GBA SP的外形设计理念和价格定位并以NDS去除双屏幕和触摸屏的硬件规格进行强化，对于消费者和第三方软件商也将产生极大吸引力。根据美国调查机构NPD的报告称：定价100美元以下是携带主机普及的王道。以上的言论均为外界根据任天堂动向进行的猜测，笔者本人比较倾向于年末推出NDS SP的可能性。

PSP发售以后确实对游戏产业起到了积极的推动作用，尤其携带主机领域的增长更为明显，同样以主机发售第13周的数据显示，GBA当时的周间销量为52998台，PSP+NDS则达到79060台，虽然发售时期略有差异(GBA在夏季发售)，但市场的扩大化却有目共睹。同时段的《FAMI通》销量TOP30显示携带主机已经占据了半壁江山，如此盛况也远胜昔日。目前的客观形势充分显示，良性的竞争确实会对市场起到积极促进作用。不过，PSP的软件销售情况并不能算是十分理想，销量最高的《大众高尔夫》不过30万份左右，远远不如NDS的《瓦里奥制造 摸摸乐》和《超级马里奥64DS》，但是《英雄传说 白发魔女》和《永恒传说》这两款超级冷饭作品的不俗销量或能对第三方软件商起到某种诱导作用，前者的销量累计突破8万，后者仅两周就达到11万份，无疑是相当见牌的买卖。对于Square Enix、Capcom等这些素有炒冷饭传统且在PS、SS时期拥有大批卖座游戏的日本厂商将产生无法阻挡的诱惑。

▲PSP《永恒传说》虽然是一款复刻作，但游戏本身的高素质使之取得不俗的销量。

4月将是两大携带主机势力消长的关键时期，NDS在北美地区是否会因为PSP正式发售而出现停滞备受业界瞩目，而月末日本本土第二次点火攻势揭幕同样令人关注。任天堂预订于4月21日发售全新大作《任天狗》，同时硬件还追加四种新色彩，被视为今年上半年最大规模的一次攻势，能否扭转目前硬件销售的暂时颓势尚未可知。

好戏还刚刚开场而已……

~GOCIV アナザサイド~

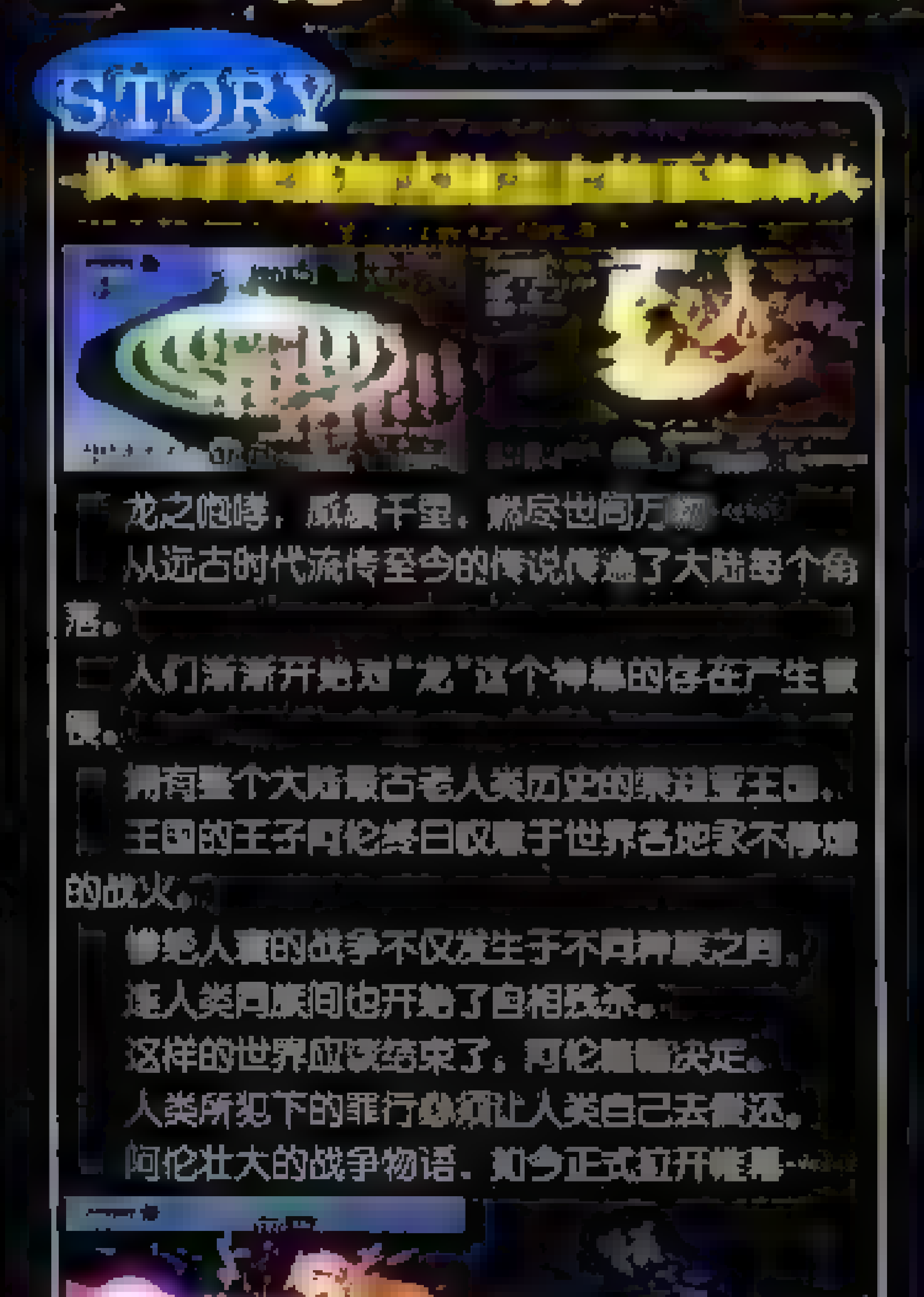
文 雷伊

新天魔界 混沌时代IV 另一个故事 PSP

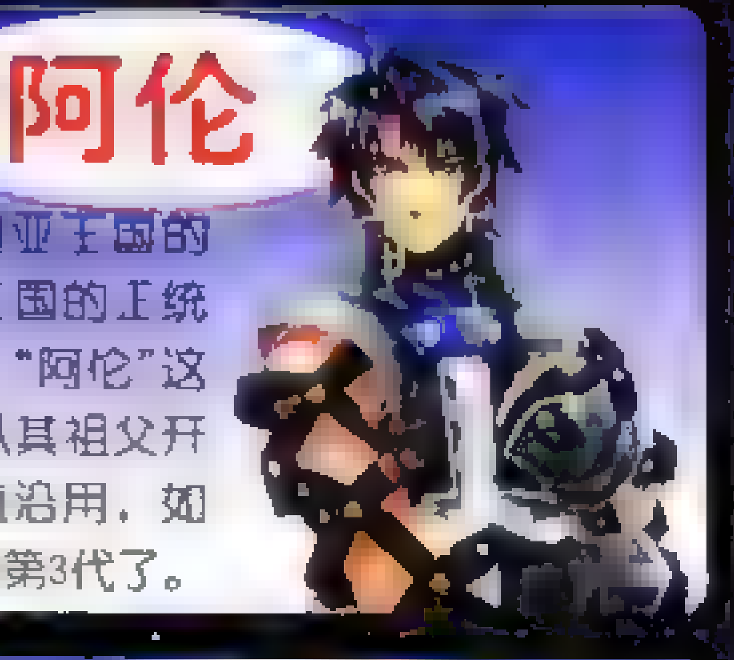
◆ Idea Factory◆S·RPG◆预定2006年4月 日◆日版
◆ 人◆2725◆4800日元
◆无记忆卡

Idea Factory(依希杰子公司)的"永无大陆(NEVER LAND)系列"凭借着独特的世界观和出色的角色设定已经伴随着玩家渡过了整整10年的时光了。其旗下的《鬼魂力量》、《混沌时代》等系列各自成章却又互相联系，发展得枝繁叶茂。为了庆祝"永无大陆"系列诞生10周年，今年将会有一大批该系列的新作登场，其范围甚至还涵盖了新机的掌中游戏领域。我们这次要介绍的《新天魔界 混沌时代IV 另一个故事》是继1月27日《新纪幻想 圣魔战记II》发售后的今年第2款"永无大陆"系列作品。游戏的发售日已经很近了，《掌机王SP》之前也未对这个游戏做过详细的介绍，这次我们就一次性把这款游戏的全部消息来个和盘托出吧！

充满战乱的混沌时代等待着您去拯救！
PSP第一款S·RPG堂堂登场！



CHARACTERS



菲尔

侍奉于阿伦身边的女性魔法骑士。魔力和剑技都十分了得，暗中仰慕着阿伦。

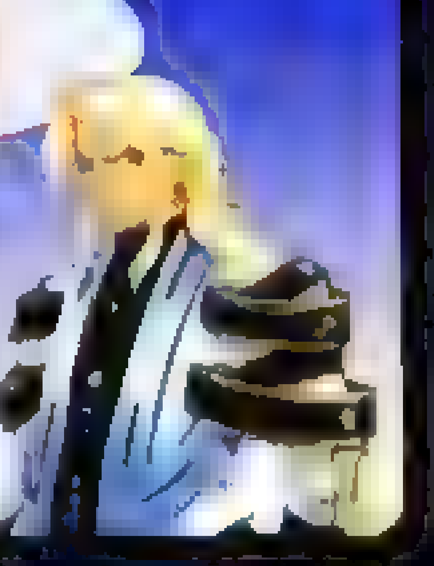
话梅杂志&3DM SMV

铃鱼

生于永无大陆之上的“室町幕府”的君主，在战场上被称为“姬将军”。她的目标就是为自己找到理想的夫君，因此经常把“你想成为我的夫君吗？”这样的话挂在嘴边。

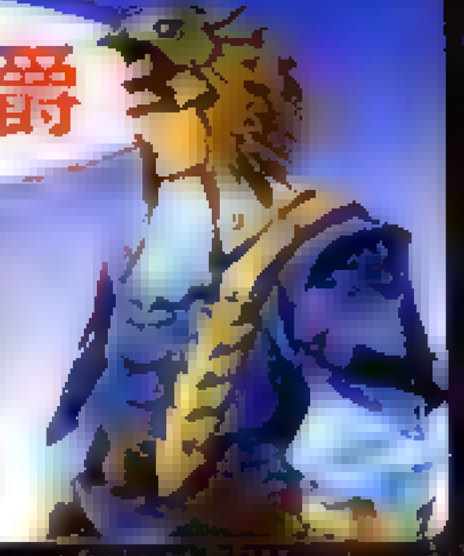
大蛇丸

好色的浪人，因为体内宿有“皇龙”之力，因此可以永远保持年轻姿态。铃鱼的父亲。



雷因

出生于迪克兰特（デュークランド）的骑士，一直在永无大陆侍奉着索尔迪皇帝。知道祖国发生危机后，他赶回了索迪亚。



猫头鹰男爵

头带猫头鹰假面的神秘男子，可以熟练运用所有属性，实力强得令人恐怖。

“[illegible]”历代主人公[illegible]！

“《鬼魂力量》系列”的主人公，大魔王之女，系列人气最高角色。

继承魔族之血的《混沌时代》的主人公，苦恼于对人间的憎恶。

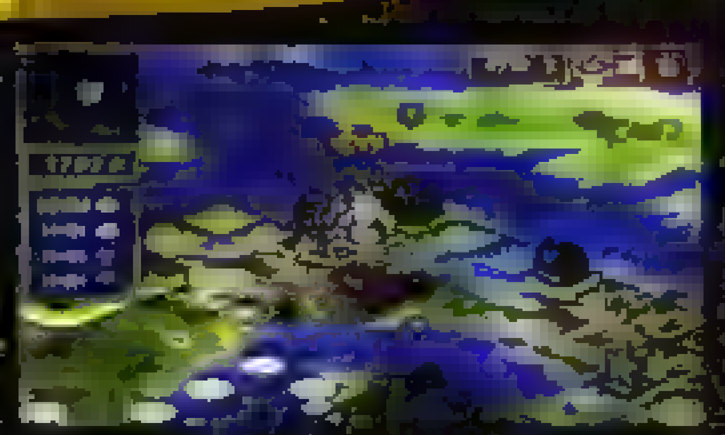
《混沌时代III》的主人公，向往着自由自在的生活。

《混沌时代 NEXT》的主人公，背负着失去爱人的痛苦回忆。

SYSTEM

基本系统之一 移动

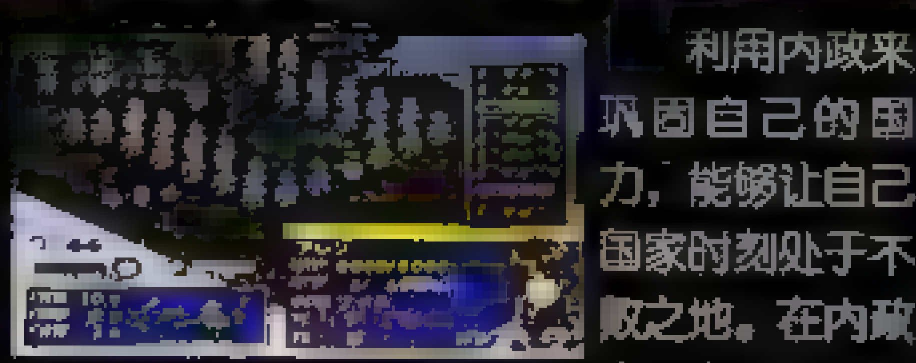
和一般的战棋式游戏一样，玩家的移动都是在格子上进行的。根据武将等级的不同，能够移动的距离也会发生变化。如果在地图上接触到敌人或者进入敌据点就会发生战斗。



▲平地、森林等地形会影响到战斗时的移动速度，“开拓地”则必须由玩家开拓之后才能进行。

话梅杂志&3DM SM

基本系统之二 内政


▲游戏中常常需要根据战况灵活实行内政指令。

利用内政来巩固自己的国力，能够让自己国家时刻处于不败之地。在内政中，有建造建筑物的"开发"、强化城池及发展商业的"政治"等指令。这些都是将自军引向胜利的不可或缺的步骤。

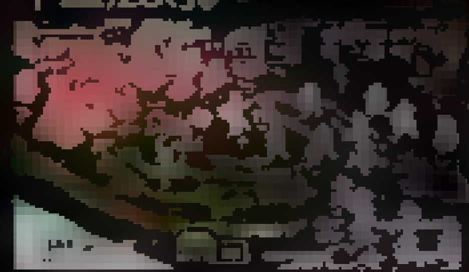
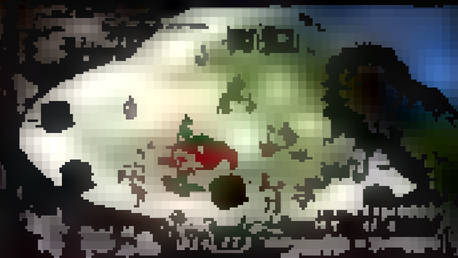
CHECK POINT 活用"探索"指令

如果实行"探索"指令的话，有时可以发现道具和武将等，这在资金短缺的时候作用尤为明显。不过，也存在着实行"探索"指令的武将一去不复返的情况……所以应该慎重行事啊。

基本系统之三 战斗

▲全屏显示的必杀技画面十分具有魄力。

战斗基本上是自动进行的，玩家可以自由指挥阵形，灵活掌握对方阵形的弱点采取最为妥善的应对措施是取得战斗胜利的不二法则。

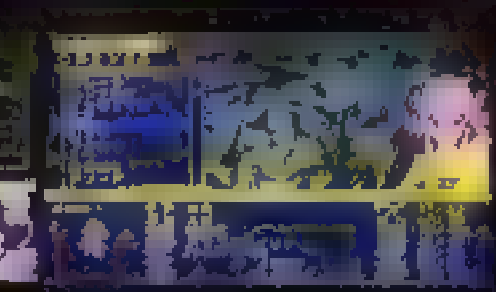
CHECK POINT 坐享天候之利

士兵和武将的能力会受到天候很大的影响，如果能够把握武将得意的天候的话，就会使战斗更加轻松。

APPENDIX

如果完成了本篇剧情"索迪亚王国"篇的话，就会追加"德拉巴尼亚帝国"篇和"解放军"篇等PS2版《新天魔界 混沌时代Ⅳ》的剧情。玩家将以原本"索迪亚王国"篇中敌势力的视点来进行游戏。除此之外，还会追加自由选择原本作为部下登场的人物成为君主的"KOC模式"。

根据选择君主的不同，游戏的难易度也会发生变化。



吉娜

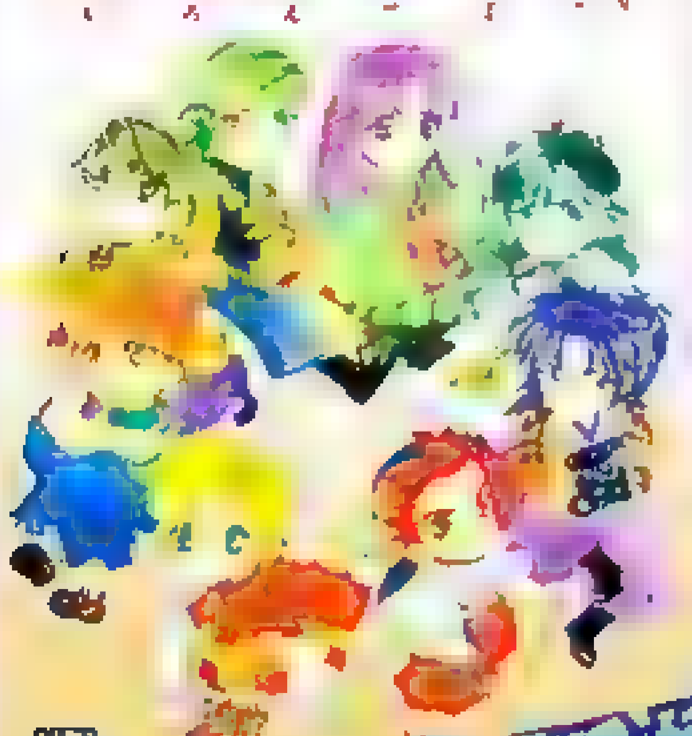
德拉巴尼亚帝国骑士团第8部队队长，为了讨伐残党军，她披上了战袍。

话梅杂志&3DM-SMV

文 雷伊

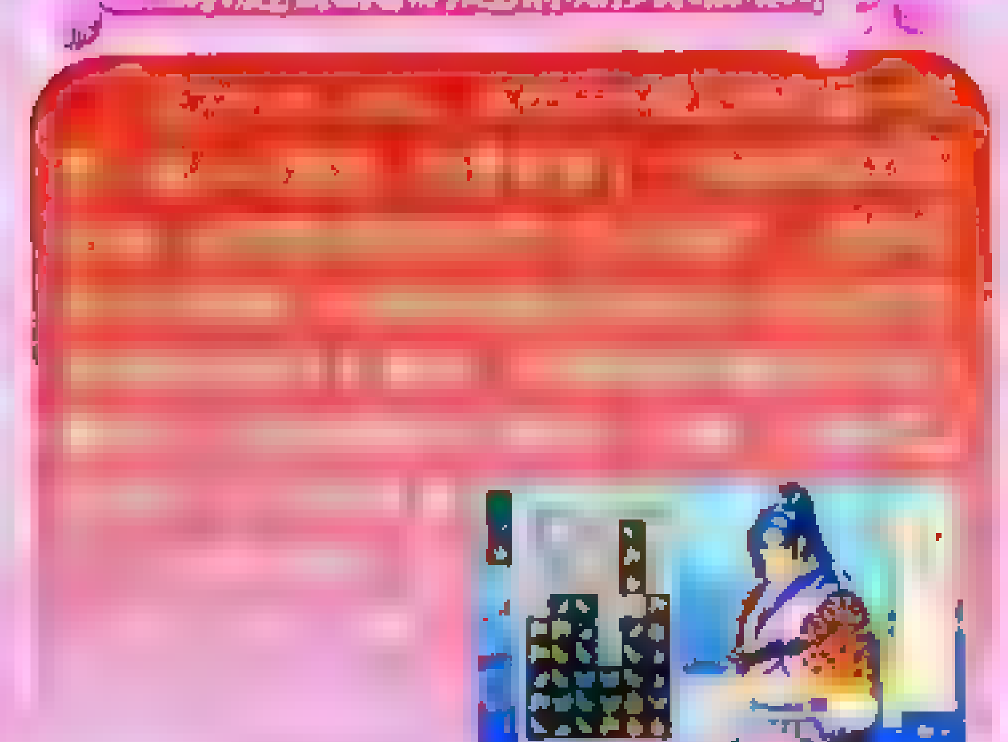
PSP

究极女性向恋爱游戏三连发！

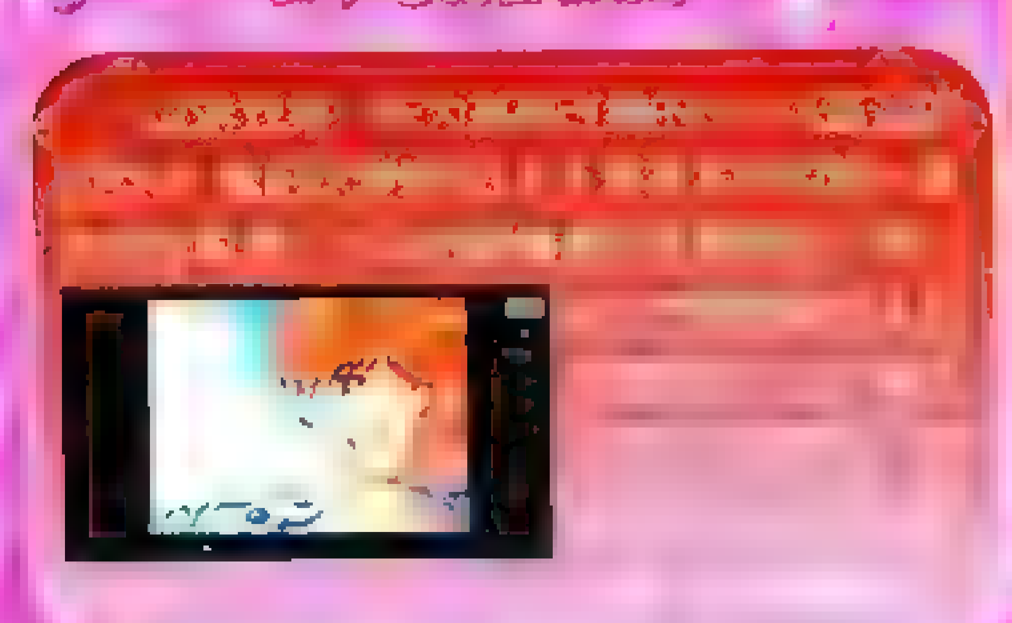


PSP

《遥远的时空中》系列最新FAN DISC率先曝光！



OVA《遥远的时空中 紫阳花梦物语》——上下卷完全收录！



众多和风帅哥与您相约PSP平台！

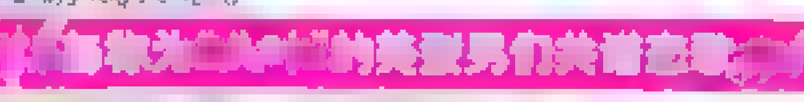
遥远的时空中 PSP

◆Koei ◆AVG ◆发售日未定 ◆日版
◆1人 ◆记忆要求未定 ◆售价未定
◆对应周边未定

《遥远的时空中》系列 充满魅力与人气的作品

充满着安祥的大和风情

本游戏的舞台发生在与平安时代十分相似的异世界"京"。玩家需要与操纵着黑龙、引起世界动荡的邪恶势力"鬼之一族"发生战斗。与一般恋爱AVG游戏不同的是，游戏中的一些道具也相当具有古朴典雅的平安时代风情，比如说花、香等等。如果说"《樱大战》系列"是一部充满着大正风情的恋爱佳作的话，那么"《遥远的时空中》系列"则可以说是一部处处散发着平安时代气息的女性向恋爱游戏典范。



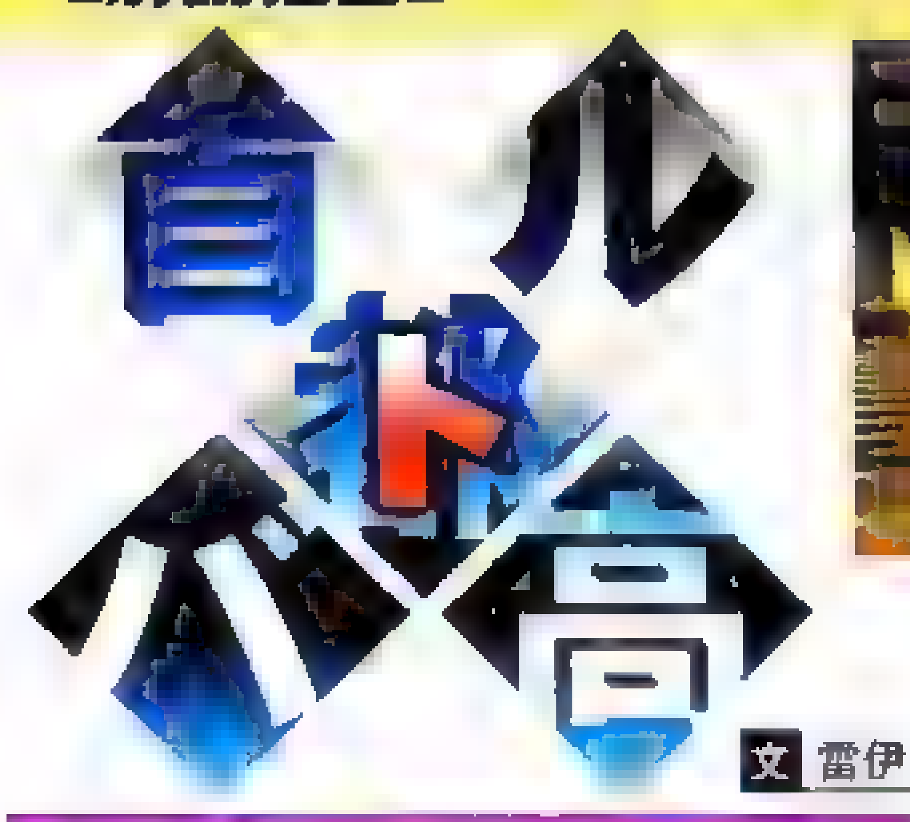
与被称为"八叶"的美型男们共谱恋歌

本系列最大的魅力就在于玩家可以扮演身为神子的主人公，与被称为"八叶"的8位性格各异的帅哥谈一场轰轰烈烈的恋爱。在守卫"京"的过程中，主人公会在不经意间和身边的男性坠入爱河。8位帅哥的相貌各具特色，与他们恋爱将会充满乐趣。

本作中还收录了4种乐趣十足的迷你游戏。

注目 PSP版将追加原创剧情

从目前的情报中，我们可以明确得知，本作将会追加原来PS2版中未曾收录的原创剧情。这些情节在满足某些特定条件后就可以在"附录"模式中观看。此外，PSP版还加入了不少针对掌机的新要素，比如说随时存盘等等，非常体贴。



文 雷伊

提起赛车游戏，玩家可能会立即想到高度仿真的“《GT赛车》系列”和爽快感满点的“《山脊赛车》系列”。不过，在日本还有一款相当具有特色的赛车游戏也有着为数不少的FANS，那就是我们今天要介绍的“《首都高》系列”。在这个系列中，玩家不仅可以体会到风驰电掣的感觉，还可以饱览首都高速公路上的迷人夜景，那种速度与美感并存的享受可是至高无上的。

以组队战完全制霸首都高竞速大赛！

在东京首都高速公路上1对1对决一直是“《首都高》系列”的卖点，这次的PSP版除了保留这些特色之外，还将会加入不少新鲜要素。新增加的系统名为“组队战”(Team Battle)，顾名思义，这主要是以团队的身份来参加比赛的一个新玩法。如果在比赛中胜出的话，那么就可以夺得其他团队所支配的赛道区域。而玩家的目标，就是要不断参加比赛，最终获得所有区域的制霸权！

▲赛车游戏中必不可少的Replay画面，可以反复欣赏自己比赛的过程。

◀总数达到15条的赛道区域能让玩家们全方位地享受到首都高速公路的魅力。

寻找挑战对手，马上开始战斗！

在系列以往的作品中，玩家需要在首都高速公路上不断行驶，直至找到对手才可以真正开始比赛。不过在这次的PSP版中，在各个区域中会增设一种类似于监视器的设备，玩家可以通过现场直播来选择具体想要挑战的对手。在比赛画面上方的，是用来表示精神力的SP槽，只要时刻在对手前方直至对手的SP槽为0就算获得胜利。

▼在现场直播的监视器上，玩家可以观察到对手所属的队伍及其等级。

▲如果发现符合自己要求的对手，那么就开始比赛吧。

为自己所在的队伍赢得比赛胜利吧！

在本次的《首都高》中，玩家必须先选择一支自己心仪的队伍来加入。当加入了队伍之后，队长就会立即命令玩家进攻对手的区域。因此，玩家必须先多加练习，磨练自己的驾驶水平，从而为之后的战斗做准备。如果在挑战中胜出的话，那么玩家所属的队伍就会夺取对手的区域，进一步扩张自己的势力范围。

第1步 加入自己心仪的队伍

▲游戏中共有15个团体，如果加入实力雄厚的队伍的话，后面的比赛想必会轻松不少吧？

第2步 在对手所在地盘展开比赛！

▲选择出场赛车的顺序，与对手之间的相性也是不容忽视的。

▲在比赛中，玩家只能操作自己的赛车，其他队友的赛车则由电脑来自动驾驶。

▲与敌对团体展开5对5的比赛，如果胜出的话，就可以吞并对方所支配的势力范围。

第3步 胜出比赛，扩大地盘！

▲如果能在战斗中胜出的话……

▲该势力便会消灭，从而可以进攻其他势力范围。

文 树之大精灵　编 蕾伊

死神BLEACH 灵魂升温　PSP

◆SCE ◆FTG ◆[illegible] 2005年3月24日 ◆[illegible]
◆1人 ◆[illegible]
◆[illegible] 卡片游戏

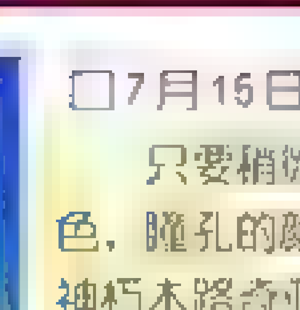
《死神BLEACH》为漫画家久保带人原作、日本集英社《少年JUMP》连载的人气漫画作品，动画正热播中。故事叙述获得死神之力的高中生黑崎一护，为了保护家人与伙伴，与恶灵所化身的虚战斗的故事。SCE近日公布了两款由《死神BLEACH》改编的作品，其中一款就是PSP版的本作。想必《死神BLEACH》的FANS的灵魂又要升温了吧。

BLEACH ブリーチ ヒート·ザ·ソウル

超人气动画游戏化，燃烧你的灵魂吧!!

人物介绍

黑崎一护



□7月15日生　□AO型　□174cm　□61kg

只要稍微留意一下就能看到幽灵的灵力超强的15岁高中生。头发的颜色为橙色，瞳孔的颜色是棕色的。正在学空手道，不但打架厉害，成绩也优秀。遇到死神朽木路奇亚，并夺走了她的力量，作为死神的代理，当着路奇亚的帮手。在他身体里面隐藏着莫大的灵力。身怀强烈的正义感，爱护家庭。附带一提，他使用的斩魂刀名叫“斩月”。

朽木露琪亚

▲两位主人公的对话。

尸魂界出身的死神。被一护几乎摄取了全部作为死神的力量的露琪亚，进入了临时的肉体，义骸并且转到了一护所在的高中。在力量恢复之前，要借一护的力量继续执行对虚的制裁。转让死神的能力是重罪，当这个事情暴露的时候，她就要被尸魂界带回去了。

□1月14号生　□144cm　□33kg

井上织姬

天真活泼的一护的同班同学。原先几乎没有和一护接触过，但在3年前哥哥被虚袭击死亡后，织姬因为这个事件开始与一护密切的交往起来了。虽然以那个事件做为契机而认识了一护，不过还是对周围的人保守着这个秘密。之后由于一护的灵力的影响，拥有了发动舜盾和六花的能力。

▲织姬跟露琪亚在说什么呢？

□9月3号　□BO型　□157cm　□45kg

石田雨龙

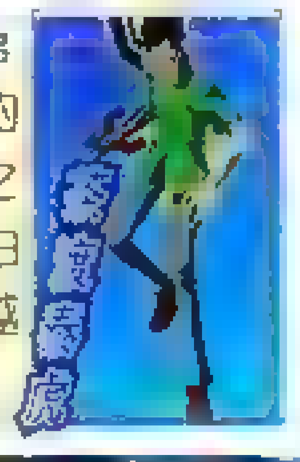
□11月6号生　□AB型　□171cm　□55kg

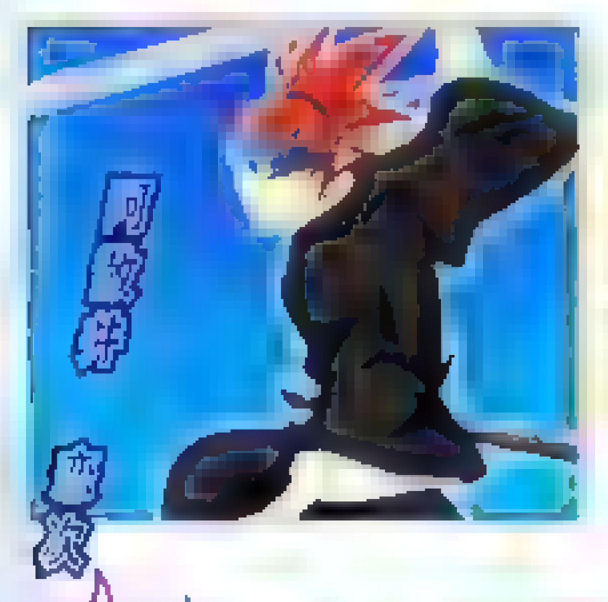
一护的同班同学。学年首位的手工艺部的秀才。在班级不太显眼，也不多说话。其实他是对付虚的特化的退魔的眷属，200多年以前就被灭绝掉的灭却师一族的最后的一人。由于尸魂界和灭却师过去的关系而憎恨死神，在消灭虚的时候向一护挑战。

▲泰虎的剧情让人期待。

□4月7号生　□AO型　□197cm　□112kg

身高接近2米的一护的巨人同班同学。拥有被掉下的钢筋压到或者和摩托车正面冲突都只受轻伤的无敌不死之身。一直对自己拥有和常人不同的身体抱有疑问，不过，由于一直在一护身边的缘故，自己身体秘密的答案也越来越显现出来了。在跟虚的战斗中隐藏了的能力被发动了。喜欢小动物。





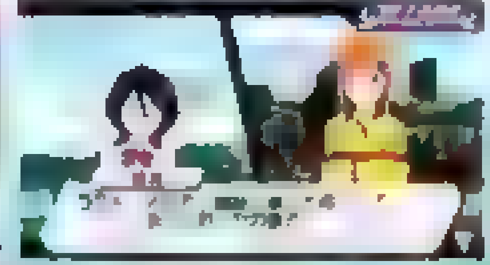
死神部队护卫13队的6号队副队长，露琪亚的青梅竹马，性格刚直，使用的斩魂刀名叫"蛇尾丸"，是个拥有强大实力的人物。本作里他的故事是？

▶蛇尾丸如蛇一般灵活，锁定对方要害。

◀露琪亚能说服倔强的恋次吗？

STORY 模式

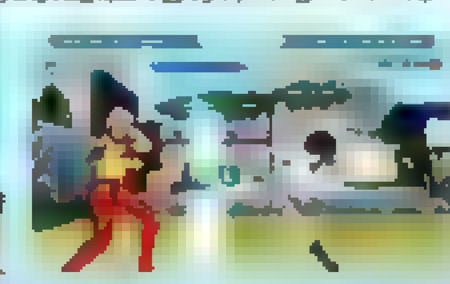
在原作的故事里展开对战的模式。各人的剧情由原漫画作者久保带人监督，按原作的世界观的设定而创作的原创故事。快融入《BLEACH》的世界里感受更多的乐趣吧！



SURVIVAL 模式

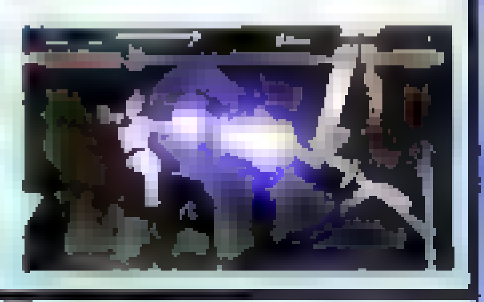
要求连续战胜电脑对手的模式。每打倒1个对手，自己的体力会少许恢复。

而对手是随机出场的，可以自由选择人物使用。系统将会把最高的连胜记录保存下来。



VSCPU 模式

以打败电脑控制的6个对手为目标的模式。打完就通关了，可以自由选择人物使用。

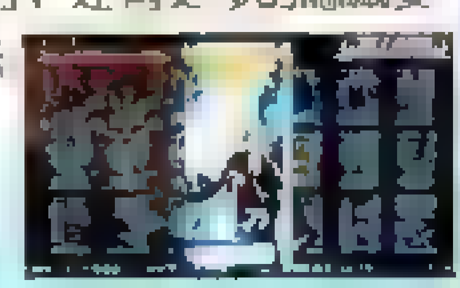


APPENDIX 模式

▼隐藏人物恋次可以使用了。

▲选择什么奖励好呢？

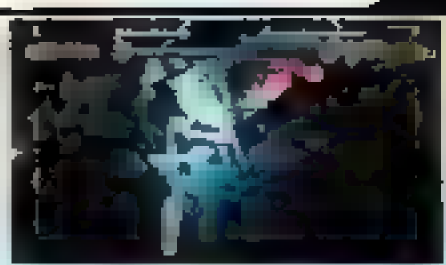
里面有隐藏角色、过场动画、人物BMG试听以及迷你小游戏等，还有更多的隐藏要素满载在里面等玩家去发掘。


▶也可以用点数换壁纸。

SOUL VERSUS模式

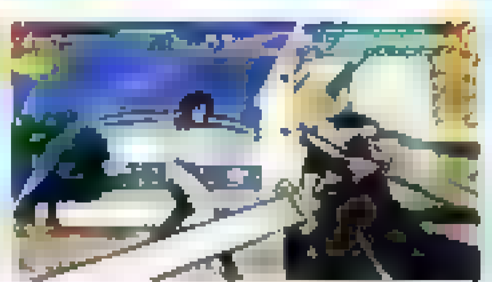
活用PSP的无线网络通信机能。两台PSP之间的连机对战，玩家可以自由选择人物使用，同一个人物也是可以对战的。

TIMEATTACK 模式



▲恋次能否成为一护前进的最大障碍呢？

要快速的击倒由CPU操纵的6个对手，需要使用熟练运用对战技巧和连续技，玩家可以自由选择人物使用。

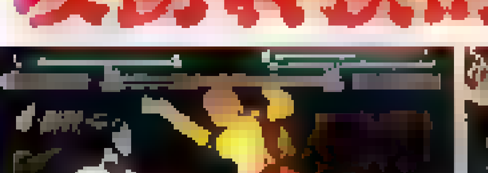


“灵压开放”系统

基于原作设定的系统，十分重要。

1. 按□键，进入“灵压始动”状态。
2. “灵压始动”状态下，连按□键，使灵压槽增长。
3. 压制对方的灵压后，就有可能破坏对方的防御！

华丽地打倒对手吧！



攻防转换的三角关系！

由灵压为动力出来的必杀技“灵压奥义”，会出现大魄力的人物特写，基本是原作里出现的绝技。

周边

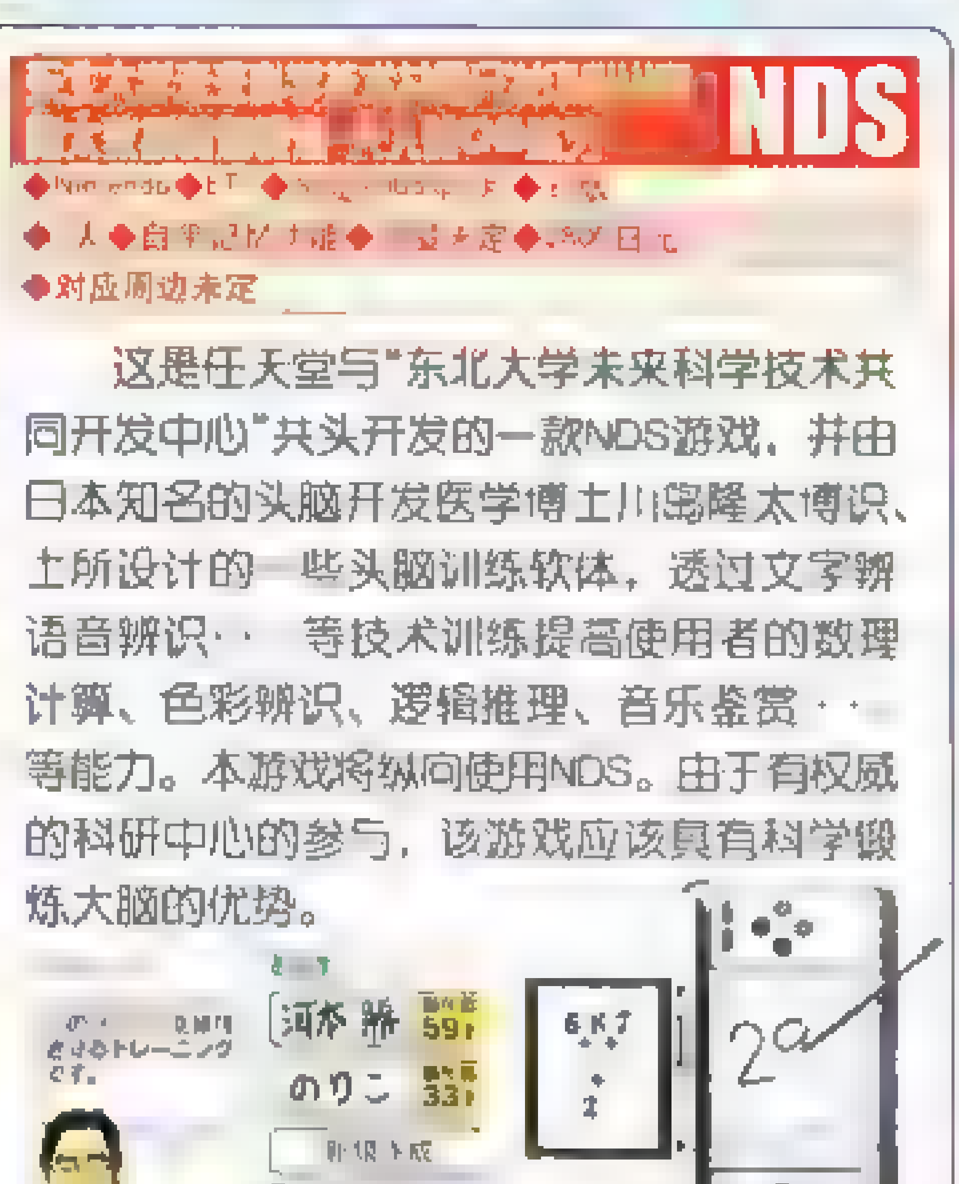
▶BANDAI公司发售的“BLEACH—SOUL CARD BATLLE—”是如何跟本作联动呢？

◀本作预约特典的赠品，数量有限！

4款另类NDS游戏发布！

文 风间仁
编 雷伊

任天堂NDS官方网站公布了开发中的《东北大学未来科学技术共同开发中心川岛隆太教授的脑锻炼 大人的DS练习》、《DS乐引辞典》、《轻松头脑教室》3款游戏。其中两个还可以说是游戏，而《DS乐引辞典》明显可以归纳到应用软件方面。这是否暗示任天堂在积极开拓NDS的潜在市场呢？



◆对应周边未定

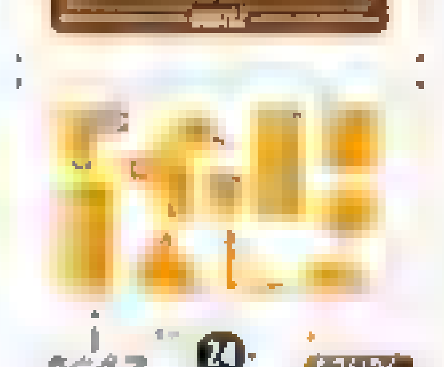
这是任天堂与"东北大学未来科学技术共同开发中心"共头开发的一款NDS游戏，并由日本知名的头脑开发医学博士川岛隆太博识、上所设计的一些头脑训练软体，透过文字辨语音辨识‥等技术训练提高使用者的数理计算、色彩辨识、逻辑推理、音乐鉴赏‥等能力。本游戏将纵向使用NDS。由于有权威的科研中心的参与，该游戏应该具有科学锻炼大脑的优势。

◆Nintendo◆ETC◆预定2005年6月◆日版

◆对应周边未定

类似下面这样，看似简单其实复杂的问题层出不穷。不论小孩还是大人都会从这些问题中得到快乐。另外，通过NDS的无线通讯连接，可以使最多8人同时对战，比谁最快得出答案。

▲看图选出最重的是哪个？



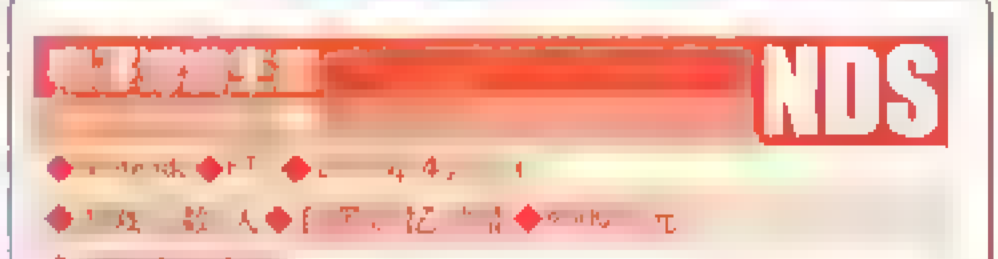
▲选出拼成城堡所必要的碎片。

◆Nintendo◆ETC◆预定2005年6月◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆容量未定

◆对应周边未定

特点是易看、易懂、易查。本软件利用NDS的高运算能力和画面表现能力，使NDS成为便携电子词典。输入方法有手写、五十音、英数3种。由于NDS内置的CPU比市面上的一般字典机的处理速度更强更快，加上彩色屏幕，Touch Screen设计及WIFI无线通讯功能，将大有机会成为史上最强的英日语字典机！有英日辞典需求的玩家，不妨可以参考看看，也期待未来能有针对华人使用者的中文版本推出。



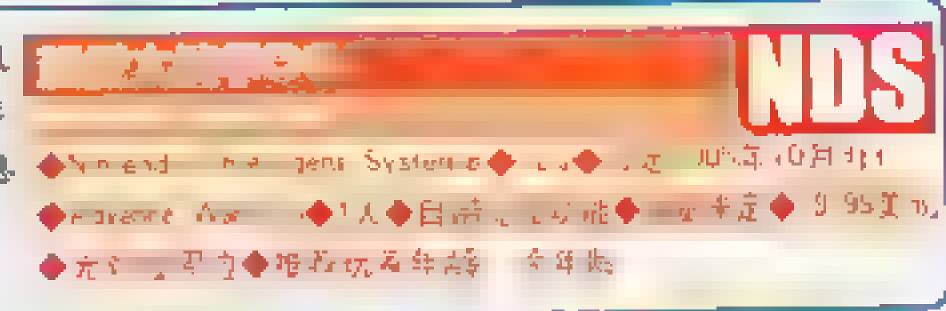
活跃在国际上的著名音乐演奏家岩井俊雄最先进的艺术作品。

玩家在NDS上的电子水世界中养育微小的浮游生物，通过触摸和声音让它自由地游泳、发光、奏起音乐。游戏通过多达10个种类的个性的活泼可爱的浮游生物和玩家互动时而不知不觉中演奏出来自玩家心灵深处的音乐，能反映玩家的悲欢喜乐的情绪，可以说是非常奇妙的游戏。

文 马修

超级大战争DS

早在2004年10月7日就已被宣布将在NDS发售的"《超级大战争》系列"最新作《超级大战争DS》一直少有音信，虽然美版发售日已定在2005年10月9日，然而至今没什么消息——倒是从未公布的日版爆出了不少猛料。马修就将美版、日版消息收罗起来，给各位玩家做一个系统的介绍。



无尽的黑洞

前作，即《超级大战争2》中，在马克罗大陆联军的共同努力下，入侵的黑洞势力几乎被完全消灭，和平降临了……

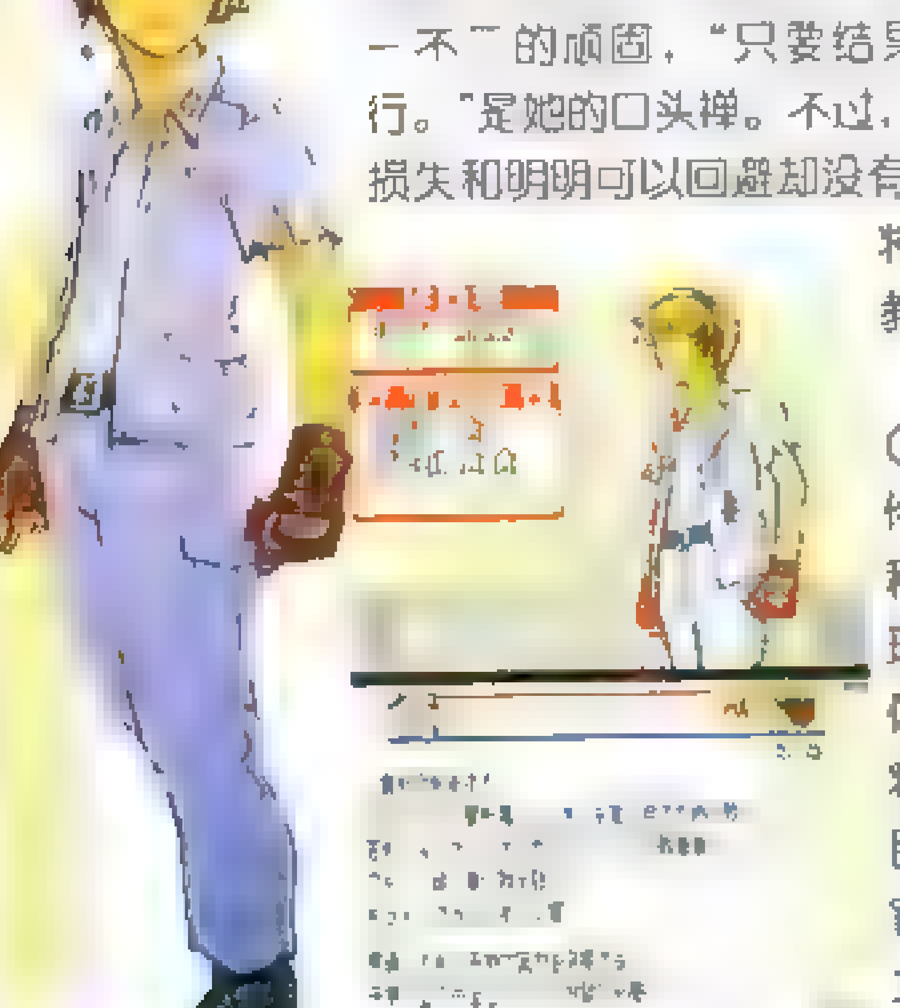
然而，这只是对于马克罗大陆(Macro Land)而言。几个月后，在距离马克罗大陆很遥远的奥米伽大陆的边境忽然遭到了黑洞军的袭击。黑洞不是已经被消灭了吗？战争元凶斯特姆(Sturm)也已经不在，那么这支黑洞军队是来自何方？又是谁，发动了这次对奥米伽大陆的侵袭？

而此时的奥米伽大陆上的四个国家已经无心去想这么些疑问了，因为在奥米伽四国几乎调动了全部的兵力和指挥官去支援马克罗大陆尚未撤回。面对兵临城下的谜之黑洞军，兵缺将寡的四国结成了军事同盟，并启用了一批新的指挥官。对抗黑洞军团的战争，正式展开。

▲黑洞的新指挥官看起来好像不如前作几位那样强。

奥米伽大陆的教官和新指挥官

从第一代《超级大战争》开始，进入游戏的玩家就会接受马克罗大陆的教官内尔(Nell，日版名为凯瑟琳)的细心教导，非常体贴。现在虽然战争爆发在奥米伽大陆，但这里依然有美女教官为各位新手讲解。新作中的教官名叫莉塞尔(レイチェル)，是内尔的妹妹，是那种让人一眼看上去就是MM的女孩子。虽然官阶很高，但并没有那种说一不二的顽固，"只要结果是好的，怎么做都行。"是她的口头禅。不过，她不会容忍无意义的损失和明明可以回避却没有回避得了的失败，这将受到这位赏罚分明的教官的严厉处罚。



日版另外新公开了一位新人指挥官乔(ジョン)，能冷静地面对各种场面和事件。和前几作中那些热血军人相比，他这种冷静谨慎、三思后行的性格还是首次出现在游戏中。和莉塞尔间有着很强的相互信任。此外，来自于官方的消息称，本作将有众多的新指挥官登场，而从公开的图片看(下页图)，伊格尔、奥拉夫、内尔等众多马克罗大陆的教官、指挥官都会出现在本作中，是剧情发展后奥米伽大陆的主力部队返回及带来了马克罗诸国的增援，还是只能通过商店购买然后在对战模式下使用呢？

新作战兵器震撼公布！

在已经公开的战斗画面中，我们确认了将有两种强力的作战兵器登场——航空母舰和隐形战斗机：

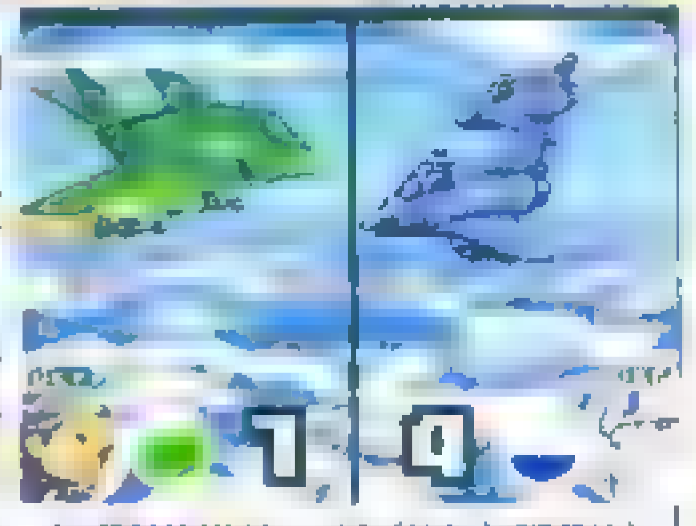
航空母舰		
航行最大距离	5	
侦测范围	4	
燃料值	99	
主攻击武器	对空导弹	
	弹药数	9
	攻击距离	3~8
	有效克制兵种	直升机、非机
副攻击武器	无	

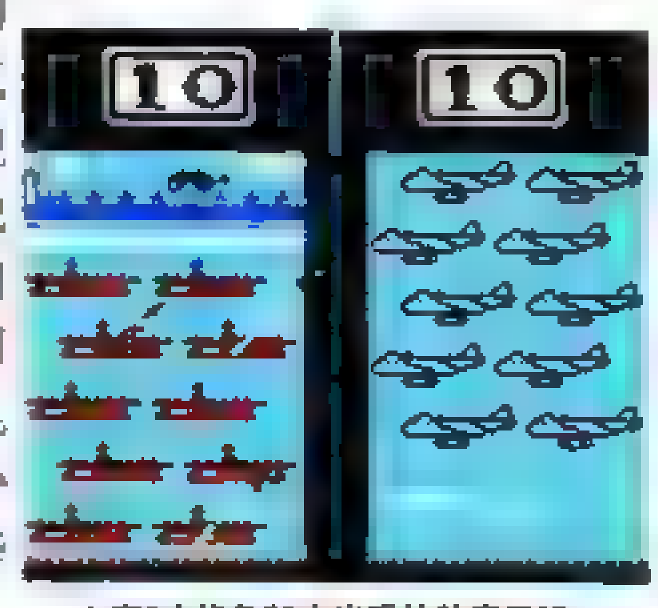
隐形战斗机		
飞行最大距离	6	
侦测范围	4	
燃料值	60	
主攻击武器	泛用型导弹	
	弹药数	6
	有效克制兵种	步兵、战车、舰船、潜艇 直升机 飞机
副攻击武器	无	

可以看出，航空母舰的航行速度、燃料都和普通舰船相差无已，但舰上搭载的对空导弹的有效距离最远为8，这个就比较恐怖了，因为一般的间接攻击最远不过是6格，而对空导弹对于飞行部队的打击又几乎是毁灭性的；而航空母舰本身可以搭载飞机，只是搭载多少不得而知。届时，围绕着护航、舰队等等的概念也许会出现在游戏中，从而大大增强游戏的战略性，并使海战的重要性大大加强。

其实，航空母舰在整个"《大战争》系列"中并不是首次登场，在GB、GBC版的《大战争》中就已出现，但因为《大战争》中的战斗舰同样搭载着对空导弹且航空母舰造价不菲，所以航空母舰顶多算个海上的空港。(实际战斗中的航空母舰不就是这作用吗？)GB、GBC版的航空母舰可以搭载两个飞行单位，即20架飞机，不知道新作可以搭载多少架？像轰炸机、隐形战斗机这些大家伙能否搭载上？

外形上看，隐形战斗机和轰炸机一样属于大型飞机。和原有的战斗机、轰炸机相比，隐形轰炸机的飞行速度较慢，即追不上轰炸机，也容易被战斗机追上，而66的燃料值也显然不如另两种飞机的持续作战时间长。如果说优势，就应该在隐形这方面作文章了，雾战时自然会有出色的表现，说不定还会有防空导弹攻击无效的特性。(汗)另外，隐形战斗机的泛用型导弹也是其优势所在，即可以拦截轰炸机、战斗机，又可以对地面、海面的部队进行轰炸，不过仅为6的弹数似乎少了点……



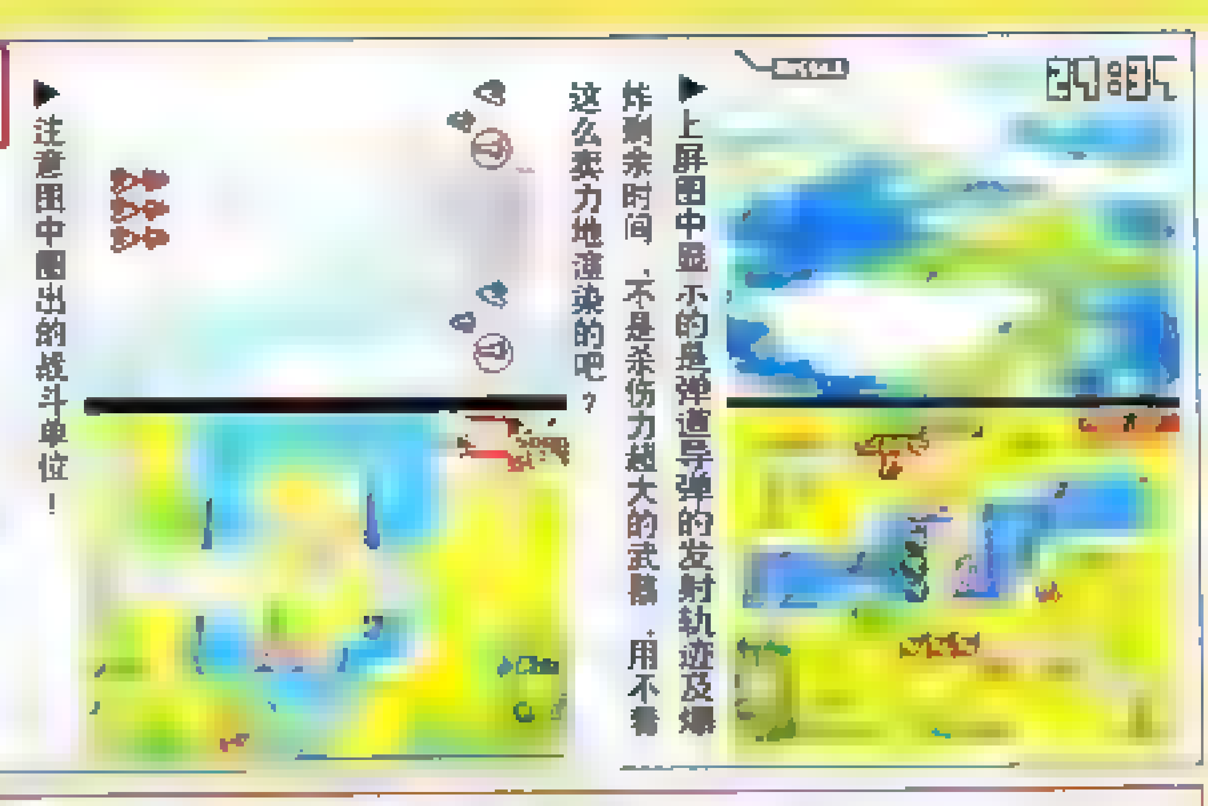


▲在《大战争2》中出现的航空母舰。

以往的作战兵器中，只有战斗直升机兼顾了对空和对地这两个攻击面，如今的隐形战斗机不用说，要比直升机的威力大得多。而在飞行距离、燃料少等不足方面看，也许是为了战斗单位的平衡性所为，但也不排除由于加入了航空母舰使整个飞机单位的数值都发生了变化的可能。

核武器复出？

在GB、GBC版的决战关卡，都会出现隐藏的BOSS级兵器——核弹，飞行速度极快的核弹一旦引爆，周围大片地域上的战斗单位，不分敌我多少，全部被瞬间毁灭！在《超级大战争》的两作中，核武器被取消，但在新作公开的图片中，我们不难推测　　恐怖的核武器，也许会复出！

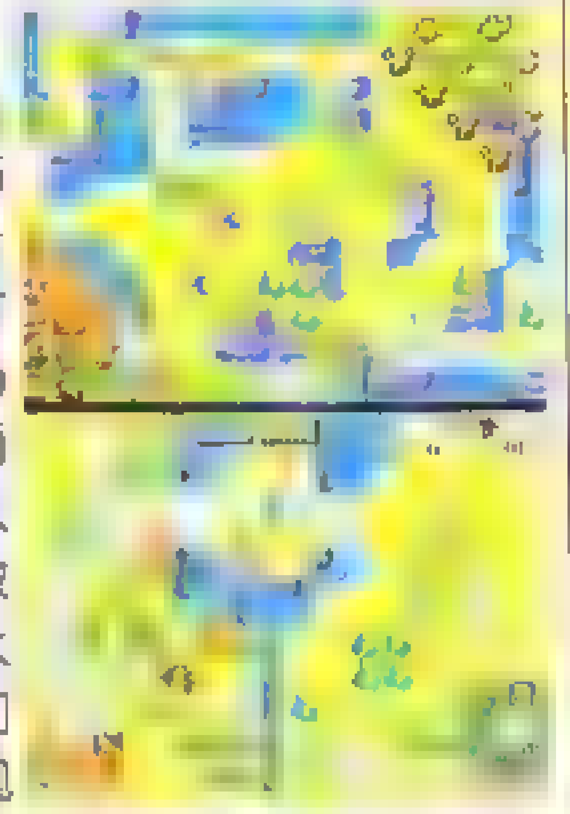


▶注意图中圈出的战斗单位！

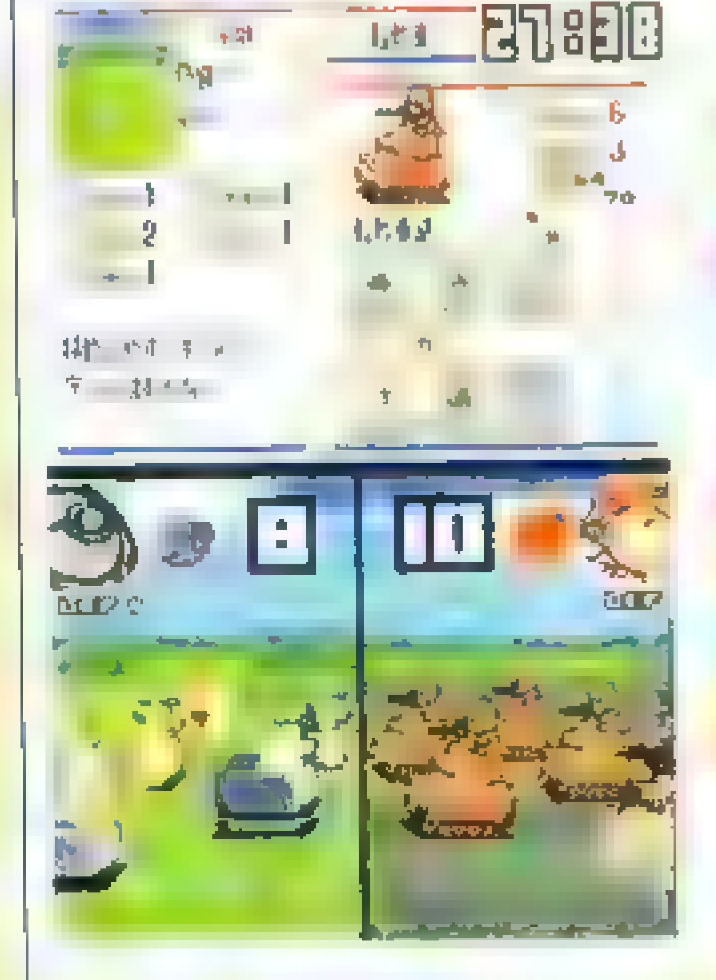
▶上屏图中显示的是弹道导弹的发射轨迹及爆炸剩余时间，不是杀伤力超大的武器，用不着这么紧张地渲染的吧？

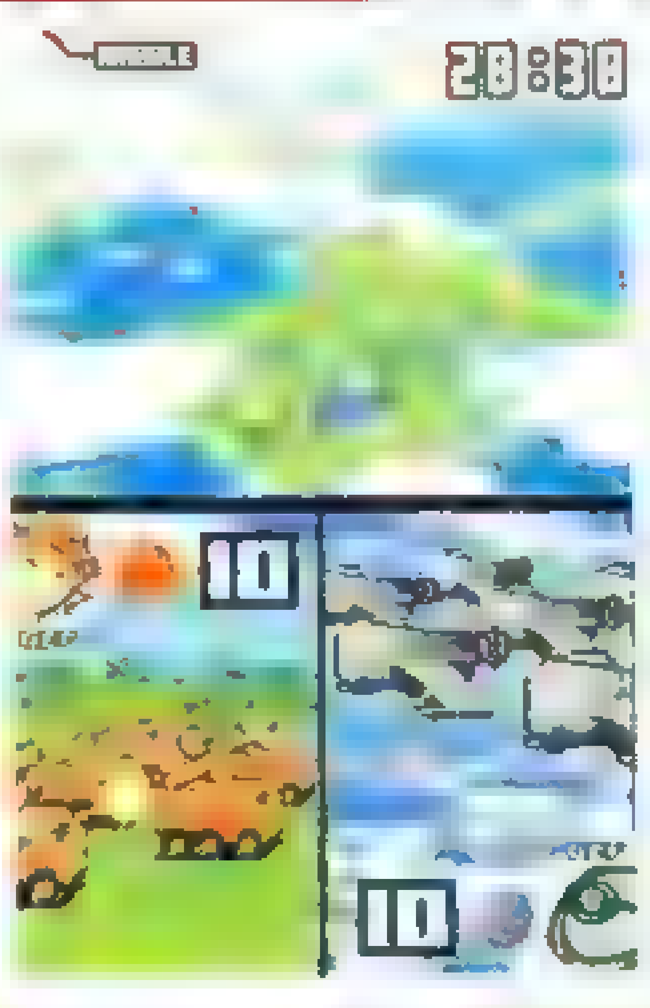
双屏演绎的超级大战争

既然对应NDS，双屏就自然要被用到，本作游戏时，可以同时显示上下两个画面。在两个画面下，玩家可以同时操作两个指挥官来进行一场大规模的战斗，战场可以为空中+陆上、空中+海上、海上+陆上及两个陆地战场等。如果没YY错的话，两个战场应该是有联系的。比如空中战场上的飞行部队摧毁了某个极高的堡垒发动高空突袭，同时地面部队牵制堡垒周围的高空防御部队；或者是一个大的陆地战场上，两个部队分别在两个地方对敌人的强势部队进行分散兵力的作战，或一支部队吸引敌方主力兵力、另一支部队对敌方空虚的大本营进行猛攻…… 这样的战术虽然已经出现在以前的作品中，但我们有理由相信，作为任天堂旗下招牌大作之一，新作将会借由双屏实现更加丰富的战略战术。



单指挥官作战中的上屏信息





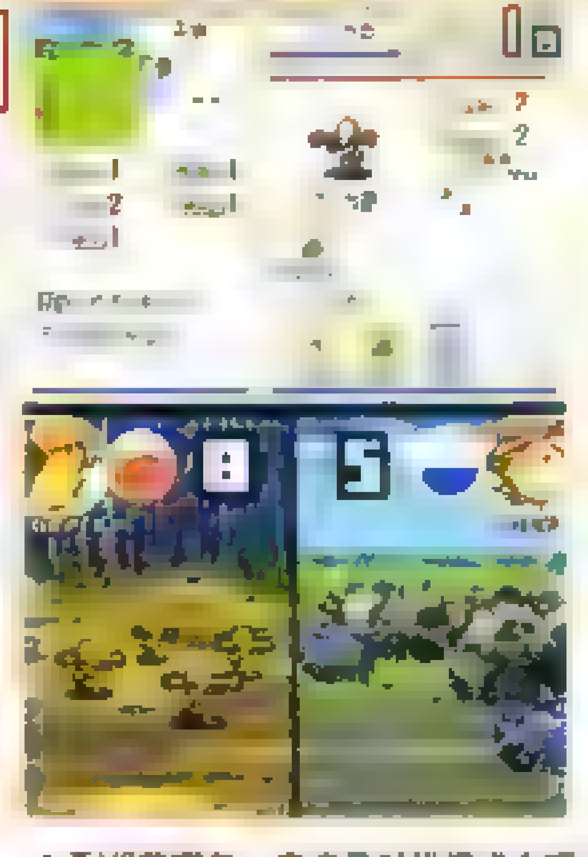
并不是所有任务都需要两个指挥官的部队来完成的，有时候操纵一支战斗部队时，画面上屏就会显示一些地图信息。而切换进战斗画面时，上屏会直接显示我方正在作战单位和地形效果的相关信息，如最大移动距离、视野以及武器、燃料的残余量等，发现情况对自己不利，就赶快逃吧……

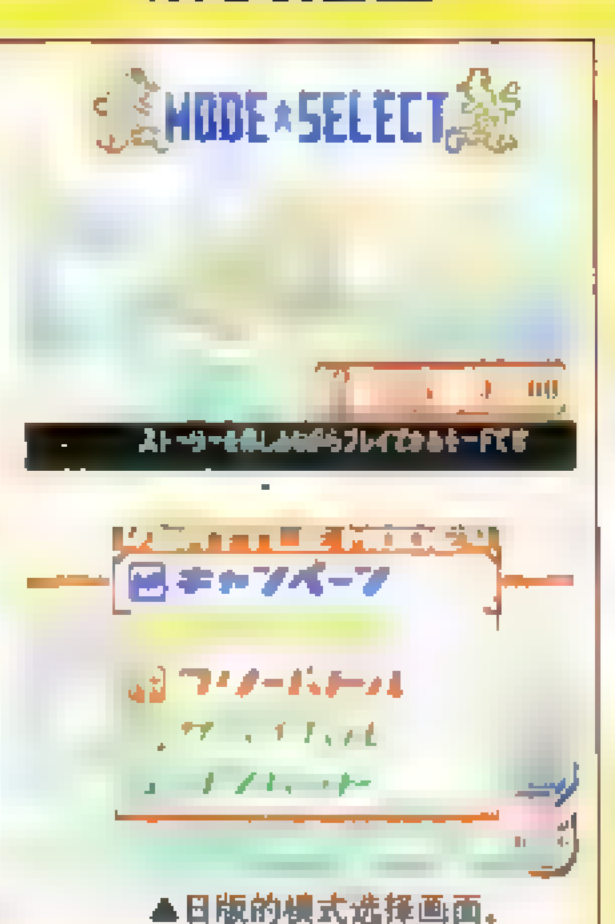
已知的模式

从公开的图片中，我们可以知道，《超级大战争DS》的战斗模式下至少包含了以下5种模式：

战役模式	キャンペーン	CAMPAIGN
练习模式	トライアル	WAR ROOM
自由模式	フリーバトル	VERSUS
生存模式	サバイバル	SURVIVAL
对战模式	コンバット	COMBAT

除了以上几个战斗系统，其他的地图编辑模式、商店以及音乐、图片欣赏模式相信也会得到保留。


▲乔VS莉蕾尔，应该是对战模式中吧？

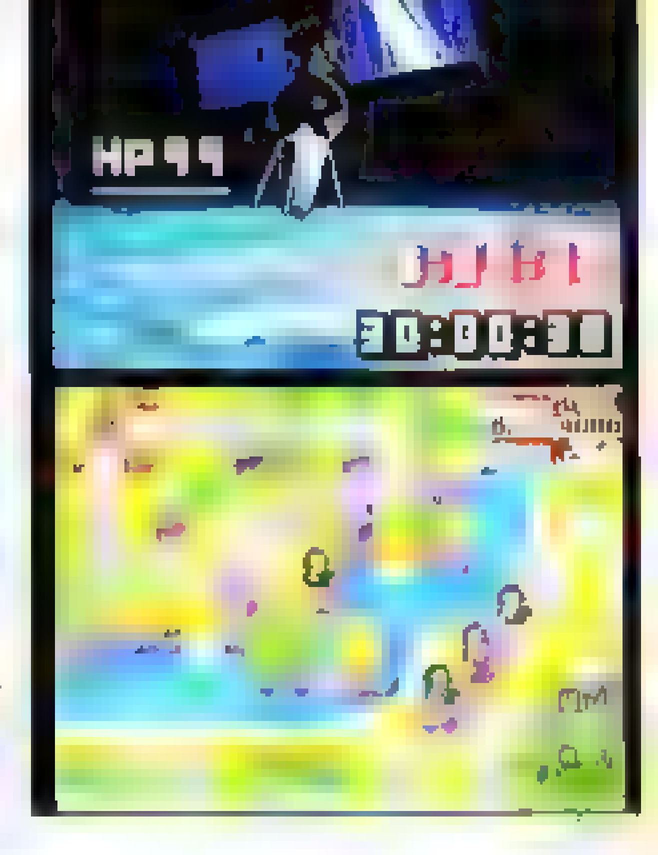


▲日版的模式选择画面。

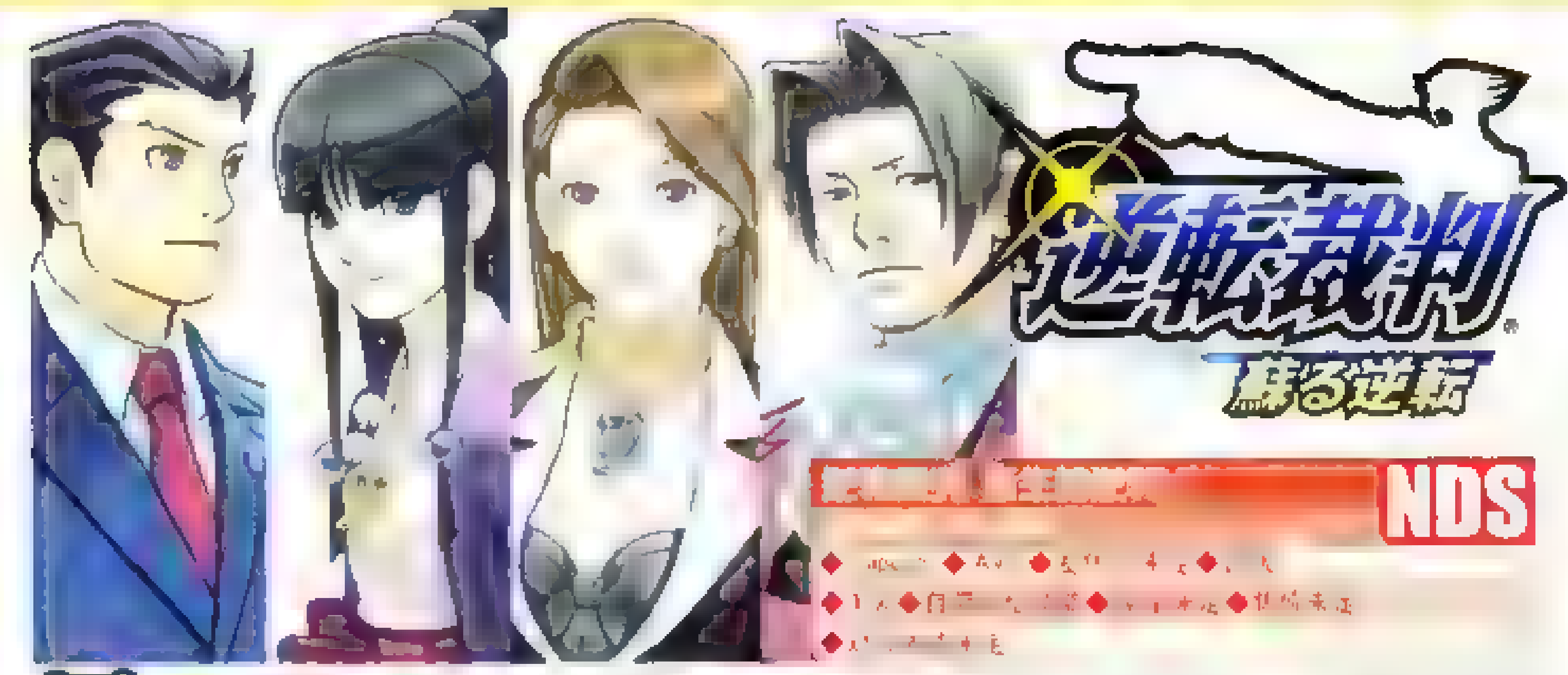
预测与展望

▲《大战争2》的搭载动画 同样希望在新作中会复出。

从以上的资料中，我们可以肯定，《超级大战争DS》将会是一个崭新的系列新作，新的大陆、新的指挥官、新增的兵器、新的双屏游戏方式……图片上看，新作的战场将会扩大。而战斗中，空战、海战的地位也都将提升，而不是像GBA版《超级大战争》中仅作为陆战的辅助作战。在GB、GBC版曾经让人热血沸腾的大规模海战将在NDS上展开。而由于作战地图的大面积扩大，核武器作为最终杀手锏出现也不足为奇。而双屏下操作的两个战斗部队将会以如何方式展开作战，我们还尚不得知——但可以肯定，新作肯定会给各位热烈期待本作的大战争FANS以及战略游戏爱好者们以新的震撼与惊喜



文 雷伊



"《逆转裁判》系列"可以说是GBA平台上最为成功的原创游戏之一，其精彩的剧情及个性十足的角色都给玩家留下了非常深刻的印象《逆转裁判》虽然很早就已经宣布会推出NDS版本，不过却迟迟没有公布更进一步的消息，直到今年2月初Capcom宣布会在NDS上推出美版《逆转裁判》时，玩家才总算看到了一丝曙光，果不其然，没过多久这款游戏的日版也紧跟着如期公布了，那就是我们今天要介绍的这款令FANS翘首期待多时的AVG大作——《逆转裁判 新生的逆转》！

全新进化的系统一举公开！

进化点1 追加对话SKIP机能！

对于文字类AVG、特别是让人有多周目游戏欲望的AVG来说，对话SKIP机能无疑是一项非常体贴的设定。一些不是非常有意思的对话，玩家可以直接按掉，这在重玩已经玩过的章节时十分便利。

▲不知道新作中会不会加入回看对话的功能。

进化点2 在询问过程中可以用触控笔来操作！

发现证人证词中有矛盾时的询问过程以及揭穿证人矛盾的出示证物过程，在本作中均可以用触控笔来完成。也就是说，在本作中玩家将可以用触控笔来完成所有操作。此外，证物和人物档案都将在下屏幕上非常直观地表示出来，可谓一目了然。

▲询问和出示证物的选择画面十分直观。

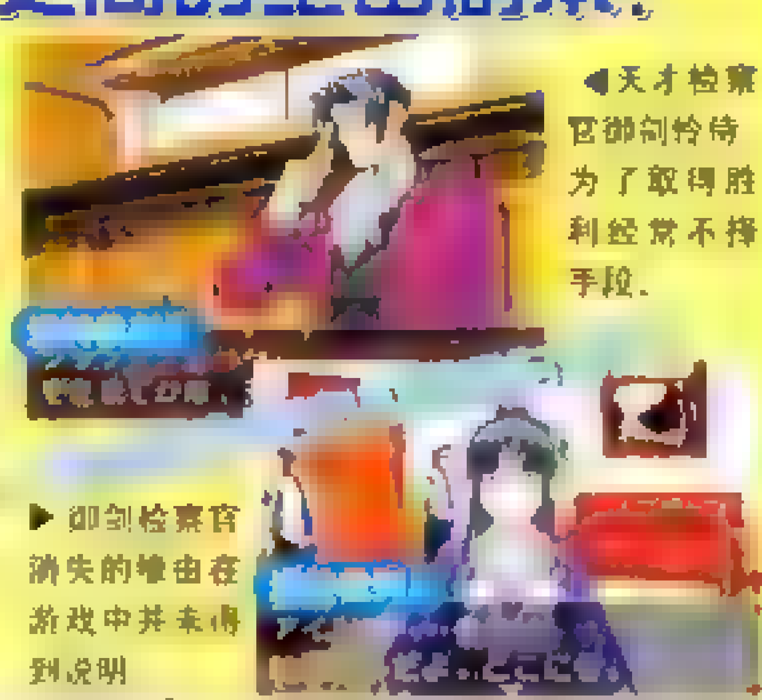
所有操作，都可以在触摸屏上完成！

份量超足的新章节"第5话"大解明！

这次《新生的逆转》比起原先GBA版的第一作来说最大的不同点就是新增加了一个章节，这将是全面活用到NDS机能的完全新章节。在这个章节中，玩家将会遇见多名性格各异的新角色，其中一位就是我们这次要介绍的长相与系列女主角绫里真宵如出一辙的美少女宝月茜。另外，据Capcom官方表示，该话的长度将会相当了得，光读完剧本的话就要1天以上的时间！

POINT1 衔接《逆转裁判》和《逆转裁判2》之间的绝密剧本！

玩过"《逆转裁判》系列"的玩家也许还对御剑怜侍在1代最后的神秘失踪心存疑惑吧，这个谜团在《逆转裁判2》中也未得到解明。这次新登场的第5话介绍的就是在这段时间里发生的事情，它的出现将会对原本的故事进行进一步补完。



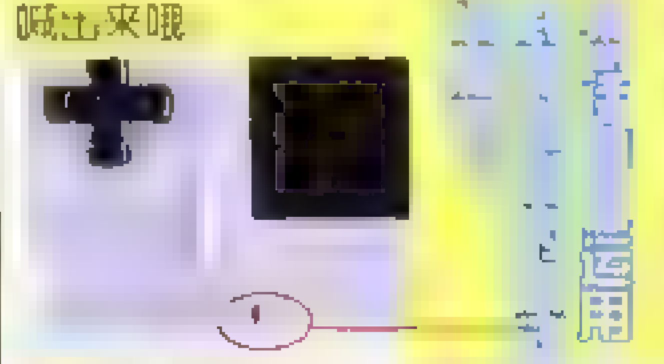
◀天才检察官御剑怜侍为了取得胜利经常不择手段。

▶御剑检察官消失的缘由在游戏中并未得到说明

POINT2 只有第5话中才有的新系统悉数登场！

侦探部分

在第5话中，玩家不仅可以和前面4话一样用触控笔来操作，还可以运用到NDS更丰富的机能。现在已经得知的就是第5话还会利用到麦克风功能，到时候"我反对！"这样的台词也许要由玩家自己亲口喊出来哦



法庭部分

第5话中的证物将由3D多边形来表示，并且会运用到回转和放大缩小的机能（《生化危机》中），这些功能都将令法庭审理过程更加真实。此外，本话中也许会出现纯以动画表现的证物，这对玩家来说可以说是一个全新的挑战。

▶游戏的过场动画将全屏显示。

新角色登场！

宝月茜（[illegible]岁）

从现在开始，我们要科学地提出异议！

御剑怜侍检察官选择了死亡？

文 雷伊

上一期我们为广大玩家介绍了《SD高达 G世纪DS》的一些基本资料，现在游戏又有进一步的情报，广受期待的《SD高达 G世纪DS》渐渐露出清晰的面目来。

SDガンダム GGENERATION DS

NDS

拥有厚重的剧情、多量的路线分歧，还有白热化的战斗的高达迷们期望已久的S·RPG《SD高达G世纪DS》终于确定了发售时间！本期我们将看到本作进化的具体细节，在发售前的一个多月里我们会带来切实的跟进报道！据说与GBA上的前作联动会有特殊的奖励哦！

本作特定的事件在100个(前作约50个)以上，目前已知登场机体总数在230台以上！

小队战斗的精髓！

与前作相同，本作是最多3台机动战士组成1个小队来作战。使用间接攻击对敌方使用"散开"指令就可以把对方的小队解散。当然，不解散小队的代价就是全体将受到伤害，然而单体的机体将有机会受到对方小队的猛烈攻击，这个就要权衡利弊作出慎密的判断了。捕获敌方机体也只能在对方为单体时进行。

来改造机体吧！

己方的MS与特定的零件组合就可以改造机体而产生新型的MS，部分的零件和机体可以从捕获得到的敌方机体上取得。本作灵活地运用了NDS的两个屏幕，可以在改造机体的同时看到开发系统图，就免除了玩家们对前作需要反复切换画面的抱怨了。

收集齐全所有的机体吧！

下屏幕显示开发系统画面，改造机体就更加一目了然了

最新公布的改造画面，先睹为快！

通过开发可以得到十分强力的机体！

ID指令的使用！

原作经典台词再现于ID指令里，能产生各种效果来改变战局。

战斗中能使用的短时间内提升能力等的系统叫"ID指令"，对应地，驾驶员拥有个性化"ID技能"来进行配合，例如使某个队伍能力上升的效果有时候能把战局有利于己方。这个新的要素受到大家的关注，其实际的使用还有待研究。

原作中的角色们，有大多都具有强力的ID指令

戦闘中、敵チームの[illegible]が30%、[illegible]が30%低下する

戦闘中、攻撃力が20%増加する

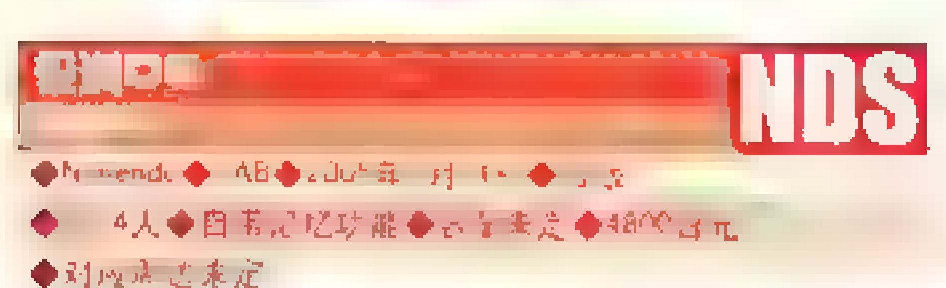
卡修使用ID指令后Z高达的攻击力明显上升

ID指令和ID技能的配合会对整个队伍发生效果

经典台词重现眼前！

文 LIKY

役满DS



◆Nintendo◆AB◆2005年 月 日◆[illegible]
◆4人◆自带记忆功能◆价格未定◆4800日元
◆对应周边未定

任天堂著名的麻将游戏《役满》即将登陆NDS。该系列在GB、GBA都有作品推出，已经成为一个老少咸宜的麻将游戏系列。现在系列最新作《役满DS》会在NDS的双屏上带来哪些新东西呢？我们下面就来看看吧

双屏显示

游戏充分利用了NDS的双屏，在上屏显示3个对手的牌局，下屏则显示自己的牌，还有自己的分数等各种情报。玩家可以在下屏直接操作，想打哪一张牌直接点击下屏就可以，所以说，玩起来与实际的打麻将感觉很相像哦。

▲在下屏显示有各种图标，点击以后可以随时使用各种指令，快捷方便

细致的规则设定

麻将规则是比较复杂的，不同地域的麻将规则都会有不同。而本作在规则上有着完善而细致的设定，玩家可以自由设定规则，以适合与不同的人进行对局。

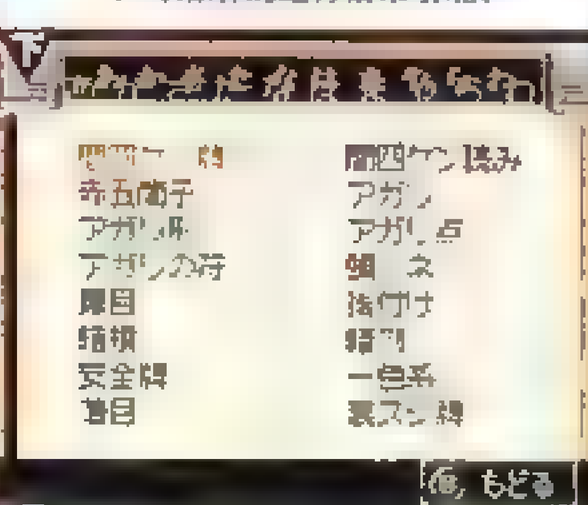
▲可以自由设置规则，与不同地域的玩家对局

用语解说

面对初学者的体贴机能

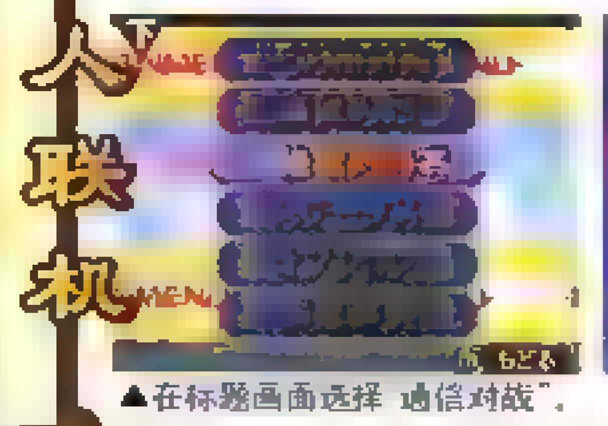
面对麻将初学者，游戏准备相当体贴的机能，比如在游戏中遇到不懂的麻将用语，可以随时打开"麻将辞典"进行查阅，了解规则。这一设定在前作GBA版中就已经出现，受到玩家的极大好评，所以这次的NDS版也将该系统继承。

▼用语解说还有检索功能。



一卡四人联机

和朋友一起对战才是最有趣的吧，本作支持1卡4人联机对战哦，再利用NDS的无线通信机能，不用联机线的羁绊，4个人就可以充分的享受麻将对战的乐趣。



▲在标题画面选择"通信对战"。

▲然后等待同伴加入吧。

文 LIKY

SPACE INVADERS DS
太空侵略者DS

◆Taito◆STG◆2005年3月24日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆3980日元

NDS

收录新旧两种模式，特殊规则大幅增加

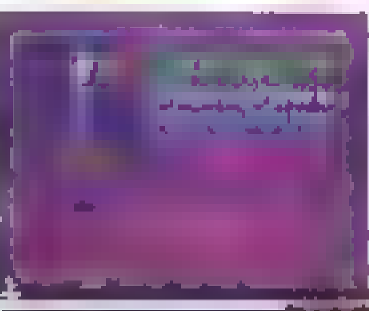
"古典模式"完全再现了1978年发售的街机版《太空侵略者》的画面和音乐，看起来非常古旧，但就这样的画面让人怀念。上屏显示游戏画面，下屏则模拟出街机机台的样子，操作方式则与原来稍有差异。

◀这种古旧的画面也许能给骨灰玩家带来一些感动

▶游戏的标题画面显示的就是当初的街机机台的样子

"新世纪模式"是在原始模式的基础上大幅强化而来的，不仅画面、音乐完全重制，系统也进行了强化，而且还增加了许多特殊规则。"新世纪模式"中的敌人共有13种类，玩家要在世界各国的舞台中挑战它们。

▶操作方式还是利用触摸屏来完成，下屏有诸如"开火""加速"等各种按钮。

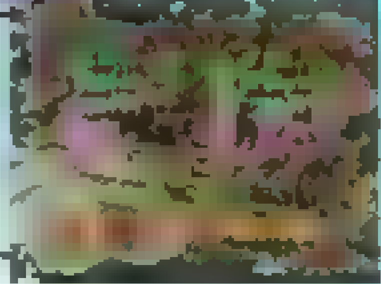


◀意大利舞台的关卡，敌人消失的时候不能攻击

▶秘密舞台会与巨大的敌人对抗，子弹会如下雨一般落下。

◀印度舞台的规则是与敌人进行一对一单挑，敌人的命……。

▶南极舞台的敌人会分裂，这一……它们。



文 铭风

从游戏名字就可以知道本作是一款合集，购买了此游戏后便能够玩到"《加油五右卫门》系列"的前两作。这两作分别是《雪姬救出绘卷》和《奇天烈将军马吉涅斯》，它们可都是超任上的名作。游戏中还有"游技场模式"，提供了众多的小游戏供玩家在攻关之余休闲一下。玩家将再次体验到江户男儿五右卫门、怪鬼艾比斯丸、机关忍者佐助的冒险故事。

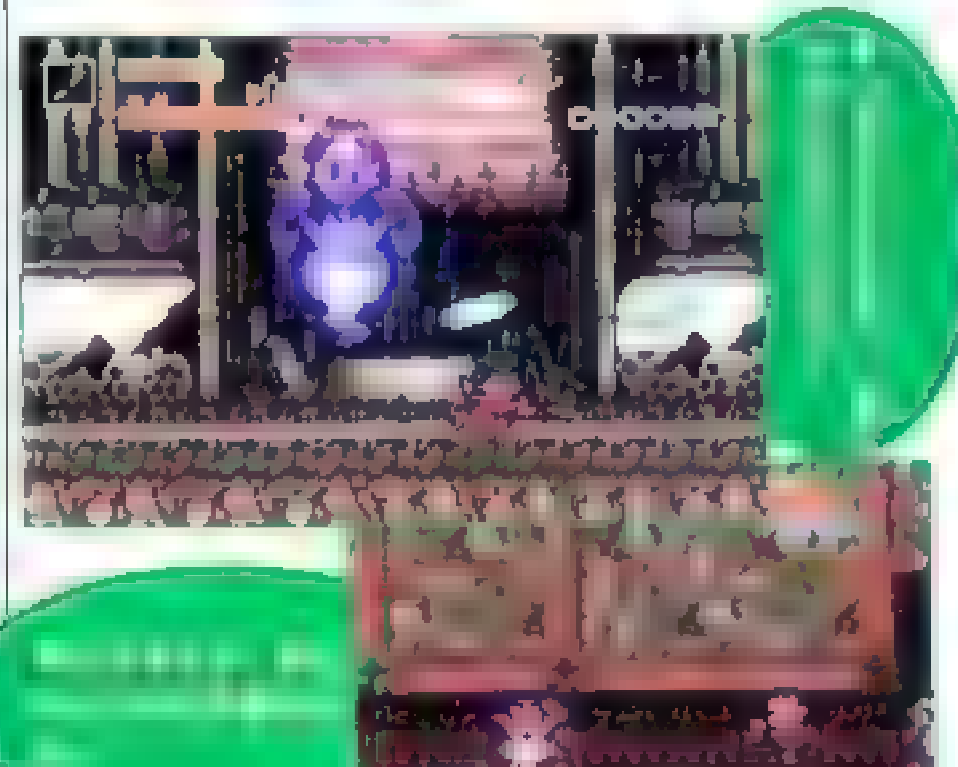
本作是：加油五右卫门1·2 GBA

◆Konami◆ACT◆2005年4月21日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆3800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

超任上的"《五右卫门》系列"在GBA上复活！

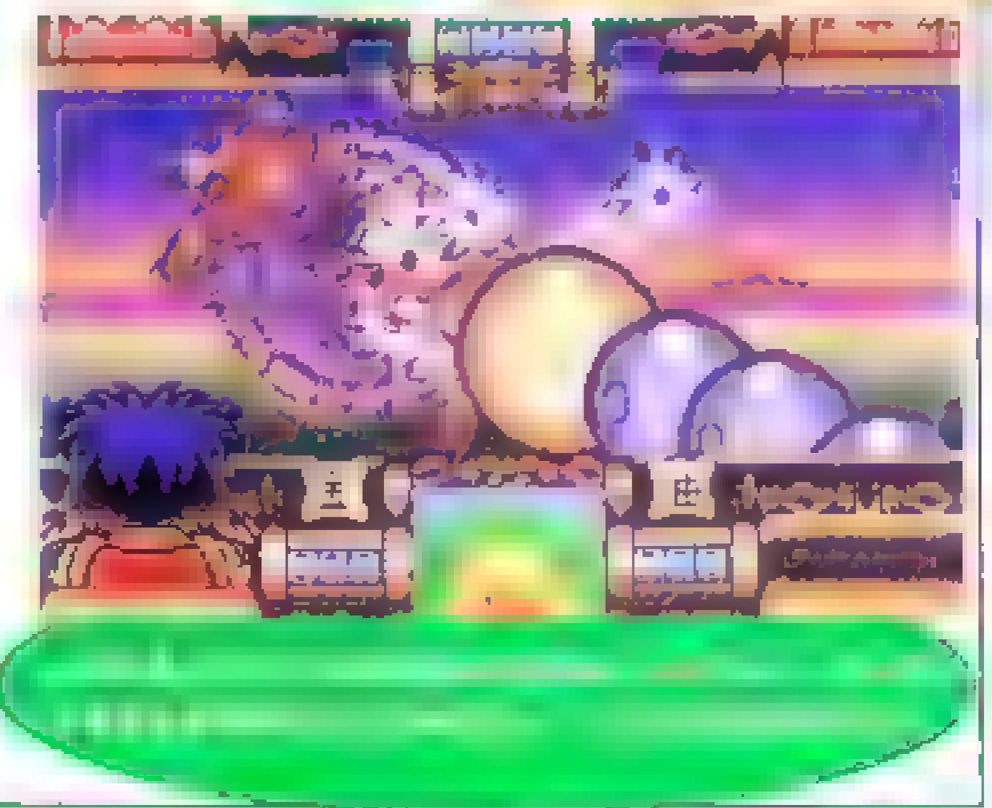
大江户城公主被诱拐了？

传闻北面的寺庙中有幽灵出没，为了确认此事，五右卫门和恶比寿丸动身前往进行调查。而调查过程中由于机缘巧合，两人被卷入了大江户城雪姬的失踪事件。为了救出雪姬，两人开始了冒险之旅。



机关忍者佐助登场！

本作故事中五右卫门面对的是企图征服全日本的恶人——奇天烈将军马吉涅斯。而在此篇中主角将结识新同伴机关忍者佐助，共同进行冒险。之前游戏中的"高速关卡"和"巨型机器人战"都将再现。



《桃太郎电铁》这款类似于大富翁、但又富有自己特色的桌面游戏一直拥有固定的FANS群。在日本，从1988年的FC版初代《桃太郎电铁》发售以来，本系列就一直保持着很高的人气。现在这款作品即将登陆GBA，游戏方法依旧是用骰子来决定步数，前往日本各地了。玩家们之间可用此游戏比拼一下。

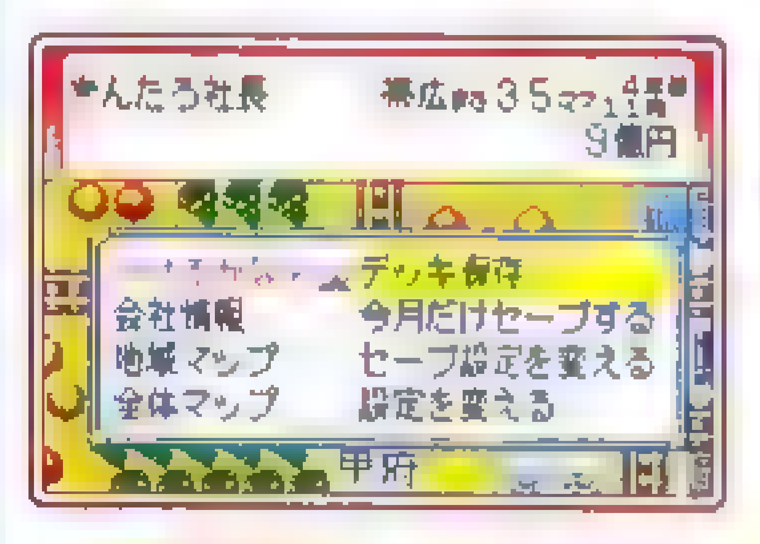
文 铭风

即将登场的GBA版《桃太郎电铁G》是一款原创的作品，虽然总的游戏方式没有改变，但是在便携掌机上玩的话一定有另一番感受。本次的游戏舞台还是系列一贯的日本，地图是十分宽广的。游戏中还可前往夏威夷、上海等地点

GBA

新系统"手札系统"

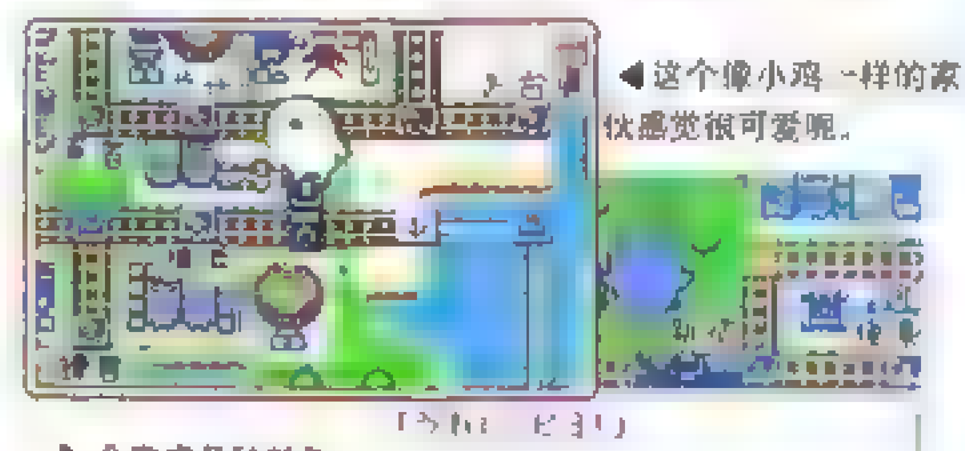
当然，作为一款原创作品还是有众多新要素的。本作相比前几作最大的差别就是新增了"手札系统"。手札就是卡牌一类的东西，想像一下《游戏王》的卡牌吧。据说本系统是专为GBA版设置的，而本作的副标题也是"制作黄金手札"，看来手札就是本作的主要内容了啊。



◀菜单画面的第一项便是"保存手札"，和对手决胜负也要靠手中的手札。

谜之角色"皮尤皮"

在旅行过程中会遇到贫乏神等各种各样的角色也是本作的特色之一，会为主角附加各种效果。"皮尤皮"是本作新增的角色，会随机出现。碰到某名角色后身体的颜色便随那名角色变化，并能将经过的场地也变为相同的颜色。不过要注意被别人碰到也是会改变颜色的。

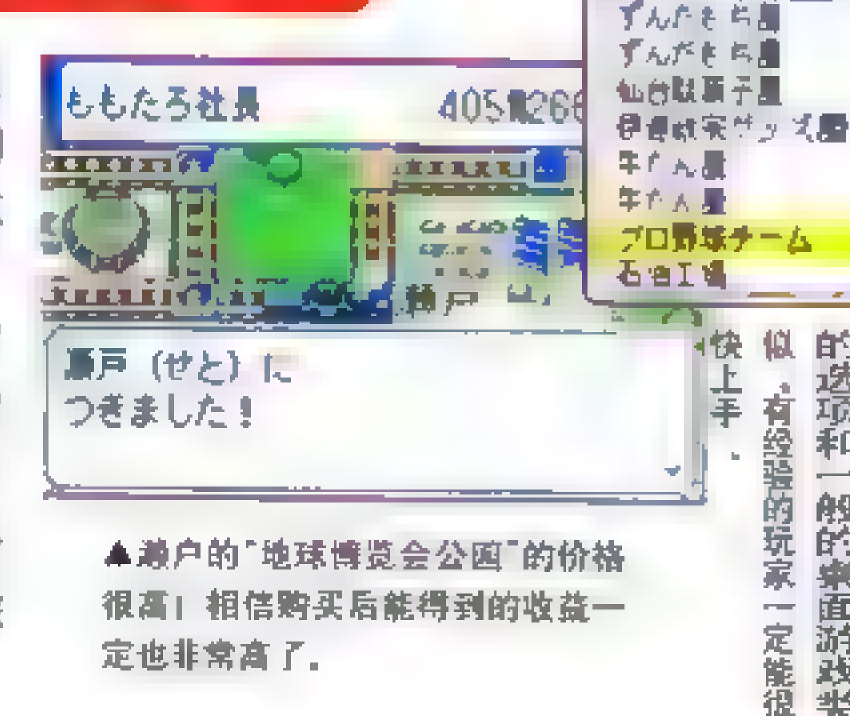


◀这个像小鸡一样的家伙感觉很可爱呢。

▶会变成各种颜色。

各类全新要素登场

反映出时代的特色是"《桃太郎电铁》系列"一贯的传统。随着时代的变更，本作也增加了许多新的内容，比如爱知县的新车站"濑户"和新地点"地球博览会公园"等。而最引人注目的莫过于仙台的新棒球队了，虽然价钱很高，但如果你是棒球迷的话一定会买的吧。



▲濑户的"地球博览会公园"的价格很高！相信购买后能得到的收益一定也非常高了。

◀仙台的新棒球队也能够购买，一定要抢在对手前出手啊。

▶骰子、卡片：移动时的选项和一般的桌面游戏类似，有经验的玩家一定能很快上手。

2月初又是新年又是《机战OG2》、《大金刚》等作品发售，现在GBA游戏的热潮过去，大家都把喜爱的游戏通关了吧？回过头来，忽然发现还有这么一款值得玩的游戏，以下就为大家介绍这款被忽视的好游戏《竞速赛车A》

文 雷伊

GBA

作为1款GBA上的赛车游戏来说，本作手感良好，画面音乐也让人满意，游戏中刺激爽快，在这游戏的淡季里，大家不妨拿来玩玩。游戏中没有难度选择使总体难度偏高，所以刚上手的玩家可能会有挫折感，不过可以通过练习来适应。

另类的2D赛车游戏

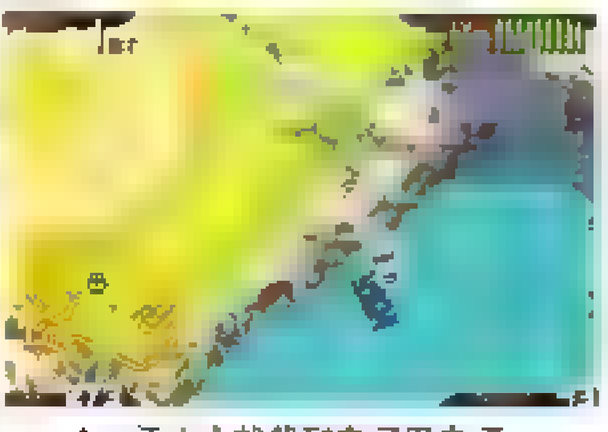
以GBA的图象处理能力，做成2D的赛车游戏可能出于性能限制，但大家千万不要被"2D"这个词吓走，本游戏画面还是相当精美的。游戏画面绝对不马虎，但本作的主要卖点还是其它：紧张刺激的比赛过程，而CPU对手的AI也有很高的水准，要轻易打败它们绝对不轻松。由于视角特殊，操作上不像普通赛车游戏那样多变，注意在倒车时转车头的操作是颠倒过来的。

▲杯赛中是以上1场的成绩进行排位的。

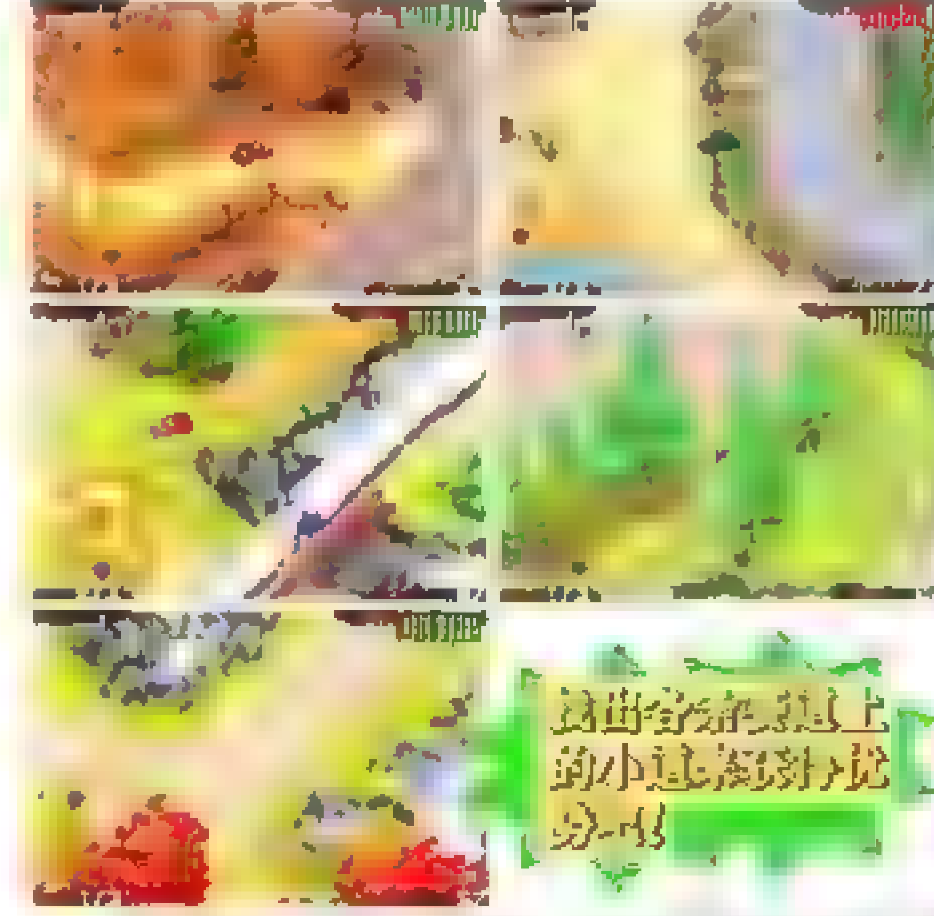
▲火红的枫树绘制得十分绚烂

考究的赛道

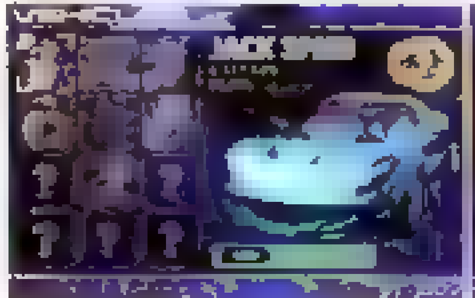
赛道的设计可谓是匠心独运，每个赛道不仅风格分明，沿途的树木房屋岩石等也无一不衬托出浓郁的当地风情。其精致程度在GBA中也是不多见的。赛道路线错综复杂之余还层次分明，斜坡跟高低差很明显。有些地方还能抄近路来争取优势，基本上每个赛道总有这么一条隐藏的小道。玩家要小心的是，有些河边与悬崖等地方的边缘没有护栏，掉下去的话就只能叫直升飞机来打捞哦。以下为大家列出头5条赛道的小道位置。


▲一不小心就栽到河里去了。

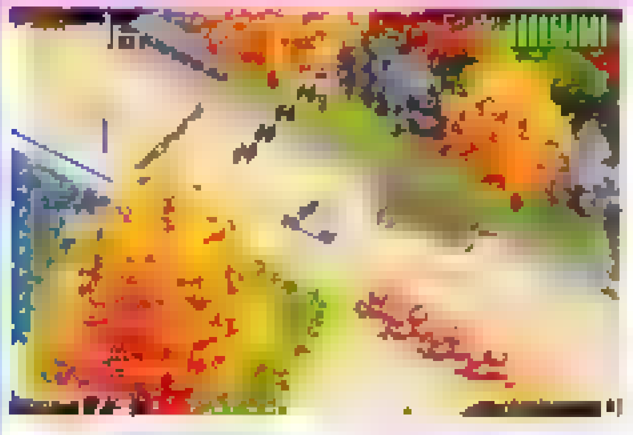
▲虽然可以继续比赛，但是浪费了时间



最初有7人可以选择，随着杯赛的故事发展，可使用角色的数量最终会达到12名，每个人物都有性能迥异的车辆。



▲最初只有7个人物供选择，到最后就只有12个人了。



▲玩家最好根据天气的变化来更换最适合的轮胎。

决定人物后，就可以选择赛道了，要注意，不同的赛道有不同的天气变化。这个会影响车子的表现的。

强化你的汽车吧！

作为一款优秀的赛车游戏，又怎么能少了车子的整备系统呢？

玩家选择了赛道后，会进入整备菜单。

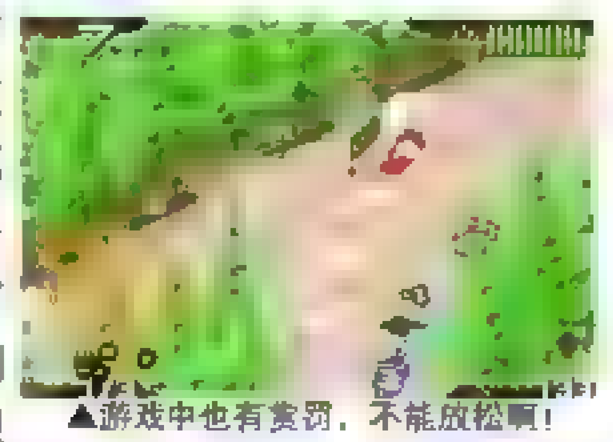
画面正中显示赛道路线图，右边则显示该赛道的名称、状况和难度，星数越高多越难。

游戏的注意事项不多，其中一个就是“修理”：因为游戏里进行比赛是要计算血槽的，碰撞等原因会扣减血槽，当比赛中的右上角的绿色槽消耗完后比赛将被终止。如果车子血太少了的话，玩家就该及时维修它免得中途出局哦。这里可以选择修理部分和全部维修。玩家就视乎手上的资金来决定吧。

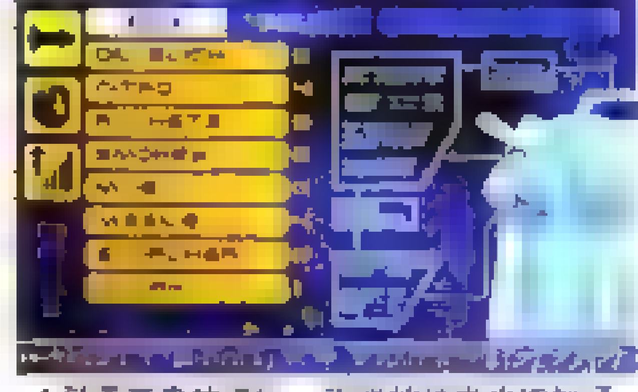
▲赛车的维修费是很贵的，玩家要爱护自己的车。

起初玩家只有5000元可以使用。进来后看到里面有3个栏目，分别是武器、轮胎和车身用品。初玩的时候只有1辆车和基本的轮胎可以使用，需要玩家在杯赛里赢得名次或者在赛中拾取地上绿色的钱袋赚取奖金来购买新装备。

▲玩家可要睁大眼睛注意地面的钱。



▲游戏中也有奖罚，不能放松啊！

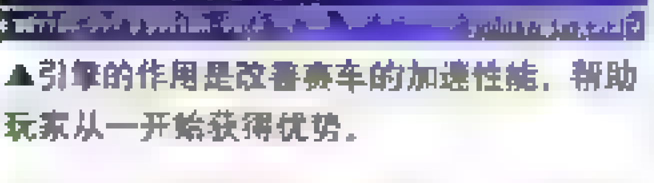


▲随着赛事的进行，武器的种类也增加了

1 武器： 玩家在这里可以买进喜欢的武器或者卖出不需要的武器，游戏中武器种类丰富，从小动作的油到阴险的地雷再到明目张胆的飞弹等一并俱全。这是游戏中打击对手，在激烈竞赛中取胜的必要手段。框体旁边的数字是代表现存的道具数量。

▲从右下方的图表可以看出轮胎的性能。

2 轮胎： 效果非常明显，需要根据不同的赛道和天气来配合使用以确保车子的操作性能。轮胎的名字就是赛道的路面质地，GT是代表高级的。从右下角的图表可以直观地看到该轮胎在不同路面环境的表现，越长代表越好。在这里不但种类繁多，高级的轮胎在早期来说更是天价。



▲引擎的作用是改善赛车的加速性能，帮助玩家从一开始获得优势。

3 升级车身的物品： 包括引擎、加速器、防撞栏、刹车、底盘等等。购买这些可以直接提升车子的性能，但种类不多。购完后就专心于轮胎的改善吧。

小熊维尼 咕哇的历险旅程

文 雷伊

全球广受喜爱的迪斯尼著名卡通角色小熊维尼和它的好朋友们又和大家见面了　这款由UBI发行的GBA游戏，充满原作中的童真，整体难度偏低，定位是同样可爱的小朋友

GBA
◆Ub soft◆ACT◆2005年2月8日◆美版
◆1人◆密码记忆◆容量32M◆29 99美元
◆无对应周边

小熊维尼和它的好朋友!

小熊维尼

小猪

跳跳虎

◀每当小熊收集完1个区域的蜂蜜后也都有提示。

▶[illegible]键就可以使用了。

游戏开始的时候就展示了诙谐的风格。小熊维尼和人类好朋友罗宾坐在树枝上对话，说自己的肚子经常隆隆的响。罗宾开玩笑地说小熊是个馋家伙，与其坐着等肚子饿，不如去想些高兴的事情。小熊觉得生日的时候自己最开心，和罗宾分别后去看生日时大家的生日卡片，决定去找各个好朋友为它们庆祝生日。小熊查看卡片后发现今天就是小猪生日，于是小熊维尼出发去找小猪……从而展开了它的历险旅程。

Here is your Password
7 4 2 1 5 0 3

▲游戏的记录方式为密码记忆到达一定的故事情节后，会获得密码，以后玩家要继续游戏可以用这个数字在游戏开始时输入。

愚人节总动员

文 马修

愚人的游戏、游戏的愚人……

马修由于工作关系，收集了不少和游戏有关的愚人愚事，遂在愚人节来临之前，将这些乱七八糟的东西整理在一起，和大家同乐——读前请各位做好心理准备，本文本身就是愚人节的游戏，看看笑笑就算了，且莫当真。

十大愚人掌机游戏

我们玩游戏有时会陷入一个怪圈，就是分不清究竟是自己在玩游戏，还是被游戏给玩了。在很多经典大作中，玩家经常会被困在某个地方，放又放不下，过又过不去，一次次地重来，又一次次地失败……实际上，被游戏玩，都是玩家心甘情愿的，毕竟玩什么是玩家自己做主，即使被整被玩，也要咬牙切齿地玩下去；从某种方面讲，能够"愚人"的游戏，都具有相当高的品质和魅力，说起来，对于被玩的玩家，这游戏是一定要玩且一定要玩得完美的。

第十名：《恶魔城 晓月圆舞曲》

·整人手段——匪夷所思的魂收集方式。

说《晓月》整人，是从魂的收集方面来说的。战魂收集系统大大增加了游戏的耐玩性和趣味性，也使游戏又增加了不少趣味，而游戏也借此小小地玩弄了一下玩家……现在我们游戏玩熟了可能不觉得有多难，但对于当初中枪的玩家，有些魂的收集实在是太匪夷所思了。

比如那个见了人就往土里钻的土之子，进出了无数次也未必能撞到它傻站那里等着你打的机会，好不容易碰到一次，又因为进进出出太频繁，习惯性地跑了出去；还有一闪而过飞鱼，一开始以为是字幕展开前的效果，后来缺了战魂才发现这也是个能收集的魂的怪物；最匪夷所思的就是80号战魂的收集了，当时为了得到这个魂，在空中庭院把那个表演自爆秀的拔草骷髅杀了无数次，最后才知道一定要在骷髅拔出草后的瞬间、草没爆炸前把骷髅干掉才可以，而战魂，竟然是它拔出的曼陀罗草。

▲拔出草后，骷髅"哇呀"一声就爆了……

第九名：《格斗之王EX》系列

·整人手段——《新血》中部分MAX超必杀别扭的按键
《咆哮之血》中八神庵恶搞，黑红色背景的场景下和黑红服装的黑暗王对战斗。

能在掌机上玩到完美的《格斗之王》是很多掌机玩家的梦想，随着2D功能强大的GBA的登场，"《格斗之王EX》系列"也在玩家的千呼万唤中登场了。可惜MMV明显给人以力不从心的感觉，第一作《新血》的操作感、平衡性很差不说，还存在着很多让人哭笑不得的BUG，但大家都对掌上《格斗之王》倾慕已久，所以即使有种种问题，我

▲你能一下找出1P的黑关王羽吗？

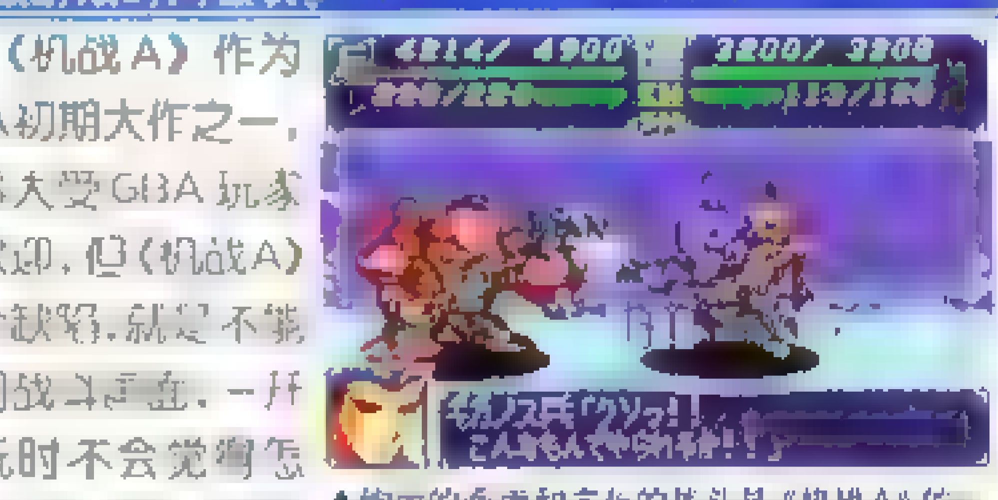
们也忍了。但玩时又发现一个问题——也不知道是MMV考虑不周还是为了故意增加游戏的难度，很多角色的MAX级超杀竟然要B（A）键+L键一起按，可以想象在战斗正酣时，稀里哗啦地搓完了方向键再去按L键有多么乱；想要把B（A）和L一起按更是难。

相比起《新血》，二代《咆哮之血》有了质的进步，操作性、平衡性等都得到了提高，MAX超杀也都非常合理地改为A+B。其实，《咆哮之血》已经达到了一个相当的高度，但百密一疏，在一个小小的地方，一个小小的女孩，还是让这款堪称完美的《格斗之王》和"整人"联系到了一起。这位女孩就是八神队的新人黑关王羽。黑红服装的黑关王羽在八神队所在以黑红色调为主的场景下，确实有点不大好辨认，如果在GBA上玩，那就更加辛苦了，可能连她人在哪都看不清了。这一身保护色，让黑关王羽在与玩家的对战中占了不少便宜。

第八名：《超级机器人大战A》

整人手段——没有关闭战斗画面的设定导致游戏时间漫长

《机战A》作为GBA初期大作之一，自然大受GBA玩家的欢迎，但《机战A》有个缺陷，就是不能关闭战斗画面，一开始玩时不会觉得怎么样，毕竟当时在掌机上欣赏这样的画面是一种享受，但玩久了战斗画面看多了也就开始觉得战斗时间太长了。那时玩家们大都玩的是普通卡带，老老实实地反反复复打某一关赚着钱练着级，其误杀时间之多自然不言而喻。乘一趟15分钟的巴士，顺便打打《机战A》的话，车到了站也未必能打上两回合。



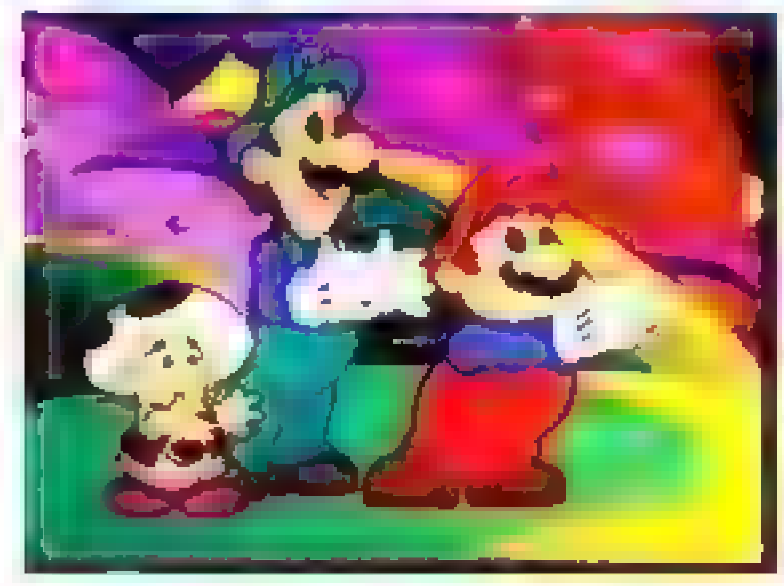
▲绚丽的画面和冗长的战斗是《机战A》的一大特色

愚人节的由来

愚人节起源于1564年的法国。法国当时采用新的纪年法格里历（就是现在通用的阳历）来纪元，以1月1日作为一年的开始。保守的顽固者们为了表示反对，仍照固执地按照旧历在4月1日这一天过新年送礼品。改革派人士对这种顽固态度采取了嘲笑的态度，而捣蛋鬼们则在4月1日这天给这些老顽固们送假礼品，还邀请他们参加假宴会，然后把这些上当的老顽固们称为"四月傻瓜"或"上钩的鱼"。虽然后来顽固的保守主义者或开了窍或做了古，但4月1日互相愚弄这个习俗还是留了下来。18世纪初，愚人节传到了英国，接着又被英国的早期移民带到了美国，从此以后风行世界。

第七名：《马里奥》系列

整人手段：让玩家失败却不OVER，从而留住玩家。



"《马里奥》系列"的初代《超级马里奥》，是不少玩家开始接触的游戏之一，和当时的《魂斗罗》比起来，马里奥的这种"肉搏"方式更加危险；而和其他游戏中的"肉搏"主角相比，马里奥是非常脆弱的，被怪物碰一下就挂掉，加个蘑菇顶多能撑一下。其实，比《马里奥》难的游戏多得是，但大多是让人忍一会OVER了就再也不想玩了，并没达到整人的目的。但《马里奥》不一样，奖命条件多而容易，而大多数玩家又都是不OVER不罢休的主，于是就一次次失败又一次次重来……经过众多次这样的磨炼通关后，简直要做个胜利手势来庆祝了。这种整人的设定，从初代一直延续到现在。相比之下，掌机原创的"《马里奥大陆》系列"的难度还是很体贴玩家的，不过GBA版的几款移植作就又有些整人，而《马里奥64DS》好像更难了……

第六名：《街头霸王》系列

整人手段：赖皮的电脑作弊。

在"《街头霸王》系列"，经常会碰到电脑控制的角色晕了后晃两晃就清醒过来，而自己一旦被打晕基本就等着挨打这样的事情；还有时自己每出一招就被对手用克制的招式破解，然后遭到反击最终惨败，而自己一旦有了破绽就被对手追打至死。这就是电脑作弊，其他格斗游戏中也有这种事情发生，但"《街头霸王》系列"的电脑作弊是有名且很有历史的。

说实话，移植到了GBA上的《超级街头霸王ⅡX》，电脑作弊的现象几乎看不到了，但在《街

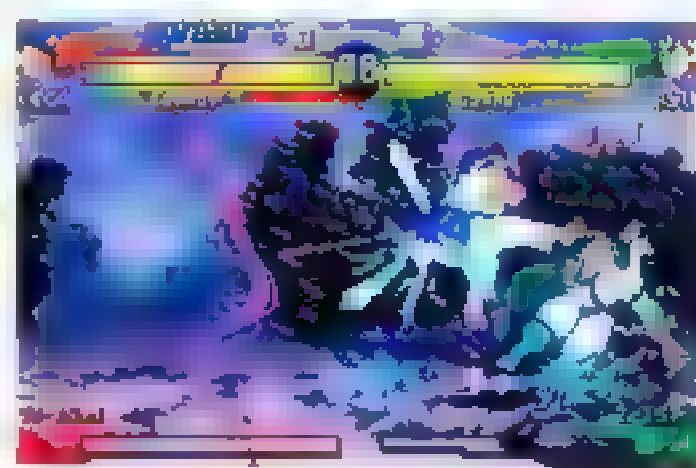
《巴黎圣母院》

与愚人节相关最著名的文学作品当属《巴黎圣母院》。文章的开始描述了400多年前的巴黎的愚人节盛况：身着节日盛装的人们从四面八方涌向旧城区举行集会，以最丑的相貌来选举愚人王，结果巴黎圣母院的敲钟人加西莫多以丑得难得无以复加的外貌夺得了"愚人王"的桂冠。（实际是硬纸板做的。）其实，故事中15世纪的"愚人节"是1月6日，只是狂人节和主显节的延伸而已，不过弄一些恶搞的事和整人的事却和现在的愚人节有不少相似之处。

▲音乐剧《巴黎圣母院》的海报。

故事的开头虽然有趣生动，但这只是一个悲剧的开始……整部小说浪漫主义色彩浓烈，运用了大量对比的写作手法，堪称浪漫主义对照原则的艺术范本。小说使雨果名声远扬，而作品中吉卜赛姑娘爱斯梅拉达美丽热情的舞女形象也为以后艺术作品中的同类形象树立了典范。

头霸王ZERO 3'》中却变本加厉地回归了。尤其是作了最终BOSS时的降更是过分——比如飞身踢他一腿被他防住后，还没等落地就被他抓住摔了一下。这真让玩家难以输得服气呀。不服气怎么样？那就继续和他打。当把这无赖小子打倒后，真有种出了口恶气、洗了个耻辱那样的痛快。



实际上，玩家不过把一个发挥得很好的电脑对手打败了而已，为了和这个没有自己思维的电脑角色生气、上火、斗狠，最终咬牙切齿地解了恨后，自己已经被游戏给玩了。

第四名：PSP版《真·三国无双》

整人手段：狭窄的后视角和变态的失败后存档默认。

PSP版的《真·三国无双》堪称PSP初期大作之一，其画面之漂亮、砍杀之爽快将整个掌机动作游戏提升了一个新的高度，而来自于游戏店BOSS们的反馈称，大多玩家买PSP时带的游戏都是《真·三国无双》，足见其在众玩家心目中之人气。

▲嗅，这种看起来很爽的场面，结果往往很悲惨

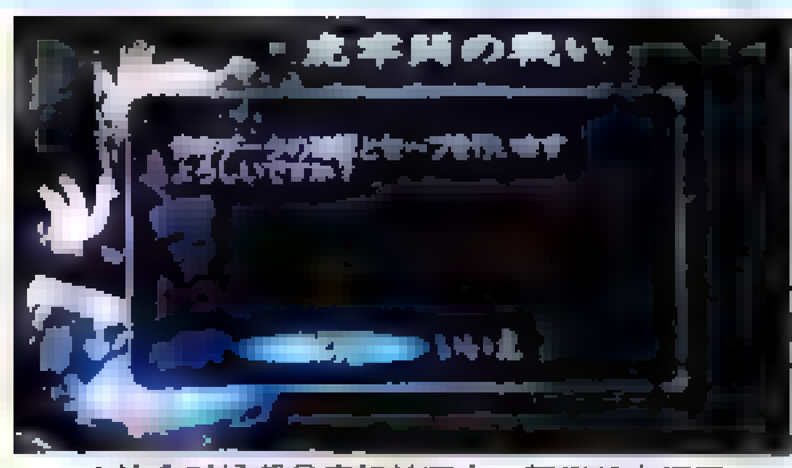
然而，本作却存在着一定的视角上的问题，混战中经常会被一些守卫兵长、副将什么的从背后来你一枪，却连被谁刺的都不知道；还有时和武将对战，对手经常会起身一跃就到你的背后……此时大多数的下文都是你的背后遭到敌将的一顿砍杀。如果一开始级别低时就只身闯入敌群去找敌将打，那么用不了多久，敌副将、兵长就能把你打得落花流水。

士气槽的设定也有些让人不爽：本来把敌将封在角落里正砍得爽呢，忽然敌人士气槽空了，于是眼睁睁地看着敌将跑掉；在一些特殊地形作战时，我方也会因为士气大降而惨遭败北，这时就不得不选上一些有“…地先锋”、“渡河”能力的副将了；同样，兵粮设定也大大限制了后期宾兵粮短缺的战役中玩家对副将的选择，不然，奈何你正和将士们一起杀得如何猛，忽然被告知粮断，也只能含恨认输。

愚人节趣谈——黄水仙和钓小鱼

黄水仙又名喇叭水仙，石蒜科水仙属植物。花茎挺拔，花朵大，副花冠多变，花色温柔和谐，清香诱人，是世界著名的球根花卉。活泼别致黄水仙是愚人节的象征。节日期间，人们用黄水仙将房间装饰得像新年一样，并组织宴会和家庭舞会邀请朋友参加，而请帖也是一条彩纸板制成的小鱼。客人到来后，会被邀请一起玩钓小鱼的游戏，并享用以鱼为主的菜肴——这样正式地过愚人节一般是来自于西方国家，而更加世界性的愚人节活动，仍是花样翻新的玩笑和谎言。

▲愚人节的代表植物——黄水仙。


▲这个时候要是直接按下去，那您就中招了！

如果不幸和敌将格上了上剑，那就更不幸了，要么逞一时之强使脆弱的□键更加折寿，要么眼看着被架得动弹不得，无双槽全空……不过和以上的相比，失败后存档的默认选择是最坑人的，不懂的话直接按默认选了はい，那么自己带的上等武将就会被游戏提供的二三流武将替换掉。就是明白了，也有失手按错的时候……

第四名：《口袋妖怪》系列

整人手段：收不全的精灵和变态的忍兽

从初代的《红·绿》，一直到现在的《绿宝石》，一直都有隐藏神兽的设定，像梦幻、雪拉比、吉拉齐、迪奥希斯等等，这些隐藏神兽都要在日本本土参加什么活动才能得到。当时有种说法是把铁甲蛹或铁壳虫培养到99级就能进化成151号梦幻，幸好当时懒没去实践……后来到了GBC时代，靠着中文版的BUG可以抓到雪拉比后，就开始了漫长艰苦的梦幻收集之旅……当时的“秘技”相信不少玩家还有印象，那就是全部妖怪全部道具收集齐去某个洞里有百分之多少的几率遇见或捉全28只闪光安侬。当时有一大批人中了招，为了“28只闪光安侬”而在遗迹里不停地转着……直到现在，不少玩家的GBC版《口袋妖怪》里仍然是独缺了梦幻的250只精灵，而那段热火朝天的口袋岁月也因此变得残缺不完美。

▲曾经让无数口袋玩家的人生变得不完美的梦幻。

《口袋妖怪》中202号精灵忍兽是不折不扣的整人妖怪，在港版动画中被称为果然翁的忍兽没有任何攻击技，要靠反击对手的攻击或用“殊途同归”来和对手同归于尽，踩影子的特性又使对手逃跑不了……无论对战还是练级，碰到这么一个家伙都是很恼心的，没能把它一击秒杀掉的话就很有可能被它反击死，或干脆给你的精灵使个殊途同归来陪它一起上路……试想，你正在给你的精灵培养亲密度，忽然碰到这个家伙，那可就前功尽弃了！而当两个人对战时，两个忍兽碰到了一起，那就只能干瞪眼的份了，要么同时退出，算平局；要么两只忍兽空用那些打不着对手的技能，把PP（技能点数）全部耗尽后后用绝境反击（わるあがき）互相踏血——如果两只忍兽的PP都加满且不关战斗动画的话，两个忍兽间的一场消耗战通常要耗上50分钟以上！（汗）

▲TV动画256集，将两只忍兽碰在一起的牙子展现给了玩家。

第三名：《为你而死》

整人手段：触目惊心的喧哗玩法

《为你而死》堪称NDS首发经典之一，浪漫的爱情故事、滑稽的兔子团、喧哗的音效让人玩起来热闹异常。同为小游戏合集，如果说《瓦里奥制造》像一锅乱炖的东北大菜，那《为你而死》就像一桌味道够爆够辣的湘菜川菜。

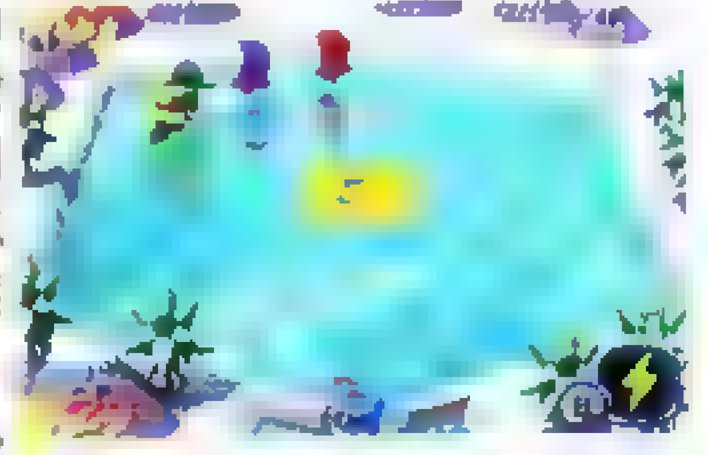
和喧哗的内容一样，这款游戏的玩法也够爆够喧哗。拿笔噼噼啪啪地在屏幕上点着划着，确实有点心疼，但不这么做游戏还没法往下玩，就是帖了原装膜，那几十元的原装膜也未必经得起这么折磨。还有那个吹蜡烛的游戏，越往后对肺活量要求越高，最后真把人吹得头都晕了……

▲《为你而死》的演唱会现场，也是极度热烈喧哗。

第二名：《马里奥弹珠台》

·整人手段→高难度的弹珠台游戏

《马里奥弹珠台》绝对堪称GBA后期的桌面游戏大作之一，极其绚丽的3D画面，可爱有趣的敌人，还有丰富的关卡和丰富的隐藏要素……能把一款弹珠台游戏做成这样，任天堂的水平也再次得以体现。



不过和动作版的《马里奥》一样，这款《马里奥弹珠台》在同类游戏中也是高难度级别的，和任氏自家的《口袋妖怪弹珠台》比更是明显。马里奥球给人的感觉有些发轻，球的速度太快，一不小心就从两块挡板间掉下去了；BOSS战更是难，那些大BOSS往往能将球准确地从两块挡板间快速地射出去。想OVER没那么容易的，而被BOSS虐成这样不回去把它灭掉也对不起自己，于是，我们一边抱怨游戏难，一边提起12分精神来誓把BOSS干掉以解心中之恨……

第一名：《瓦力奥制造 大回转》

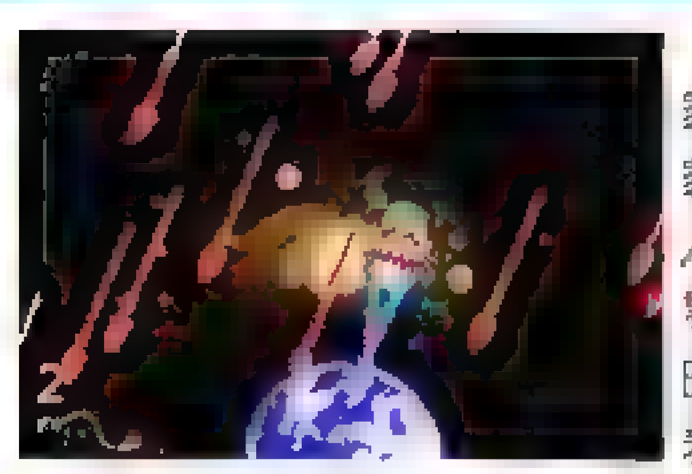
·整人手段→玩家不得不跟着游戏摇来晃去和摆鸡蛋的游戏。

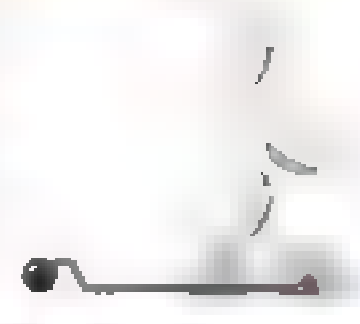
各位看到这里是不是有些惊奇？整人游戏的第一位竟然来自于轻松、休闲和十足创意的“《瓦力奥制造》系列”，其实也没什么奇怪的，因为这款《大回转》，实在是整人整得够“阴险”，让玩家在轻松、休闲和笑声中就被玩了。整人于无形，被整者浑然不知，这才是游戏玩人的最高境界！

乐不思蜀的傻瓜皇帝——阿斗

实际上，历史上还真有傻瓜级的王子、国王。而国内玩家最熟悉的，当属我国古代三国时期那位乐不思蜀的阿斗，阿斗本名刘禅，是三国时期蜀汉昭烈帝刘备的独生子，而关于阿斗这个名字的由来，《三国演义》中描写得还是颇具神话色彩的，据说他母亲甘夫人“尝夜梦仰吞北斗，因而怀孕，故乳名阿斗。”此外还有什么白鹤飞落屋顶、分娩时异香满室等大吉之兆。讽刺的是，阿斗不仅没能实现父亲光复汉室的夙愿，还在司马昭的酒宴款待下，心甘情愿地作了一个安乐公。

▲三国人物临摹画版的刘禅。





《大回转》的最大魅力就是靠玩家直接摇晃机器来玩游戏，这样玩家的投入是大大提高，也因为投入，所以玩着玩着身体就也跟着摇晃起来。记得小时候刚打FC游戏的时候，身体和手臂就会不自觉地跟着游戏中的角色晃动，现在身经百战，即使游戏中角色战死自己也一样稳如泰山，但在玩《大回转》时，身体和手臂还要不时地这么晃着，玩到投入时，几乎人都要头朝下了。玩《大回转》时，不仅玩的人乐在其中，旁观者也看得有趣。只这么整人也就算了，一大堆需要摇晃身体的游戏中，竟然还夹着“摞鸡蛋”这么一款需要一动不动的另类，当时玩这个游戏，真是左转也不是，右转也不是，把SP转个几圈还是失败，最后才发现原来是要一动不动的……《大回转》堪称整人游戏的第一号了，而摞鸡蛋的游戏放在这款游戏中，更是堪称整人游戏中的极品。

游戏愚人大盘点

愚人节中的“愚”是动词，即愚弄人的；但在汉语中，“愚人”还有另外的意思，那就是指傻瓜、白痴等等这一类人。游戏中这种傻瓜白痴所占比率并不高，但浩瀚的游戏海洋中捞出几个，还不算难。

傻瓜王子

出处　《半熟英雄》系列

表现　傻瓜般的外表和傻瓜式的言行

流传了千百年的传说、童话、歌剧等文学艺术作品，给我们展现了一位又一位完美的王子形象，他们高贵、勇敢、聪明、善良、正义。他们用剑和智慧拯救自己的国家，用忠诚真挚的心去爱他们的恋人。白马王子，更是情窦初开少女心目中完美恋人的代名词。

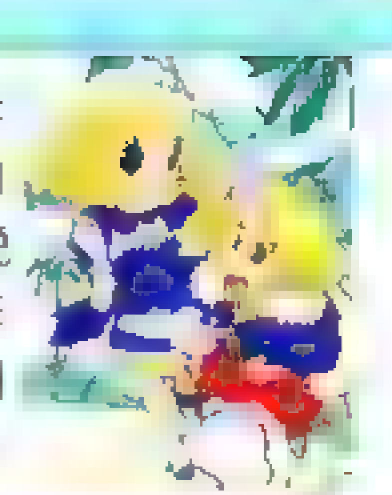
然而这一形象被《半熟英雄》中那些傻瓜王子们给破坏了——说是王子，其实他们已经是国王了，只不过年纪小而已。不管怎么说，玩家once再提王子，总会时不时地联想到那些对着眼流着涎的白痴们。Square在“《最终幻想》系列”中不断地演绎着平凡人的伟大冒险的同时，也给“王子”这颗洁白浑圆的蛋上敲裂了一道缝……

不过傻瓜王子还是运气不错的，因为他有老国王留下的大臣忠心耿耿地辅佐，还都持有传说中的蛋保佑，所以很多事情并不会因为王子的白痴而误事。但王子也是男人，也会发生一些感情

和《半熟英雄》的傻瓜王子一样，阿斗有着刘备这样叱咤风云的父亲，也有诸葛亮、赵云等一班名臣大将鞠躬尽瘁地辅佐，但他是属于那种扶不上墙的烂泥，当父辈的老臣们相继去世后，新的大臣已经拿他没办法了，最终亡国。

亡国后他去拜访晋公司马昭，司马昭设宴款待他，并一边演奏蜀乐，一边问刘禅：“颇思蜀否？”阿斗答：“此间乐，不思蜀也。”从此，阿斗成了贪图享乐的庸人的代名词。

和《半熟英雄》中贵为主角的傻瓜王子不同，阿斗在三国题材的游戏中只能算末流的配角。不过在PSP版的《真·三国无双》中，作为副将的刘禅的使用率还是相当高的——只占用主将1、2点的统率值，却具备着“体力++”和“修炼”这样的实用能力。



上的纠葛，比如《半熟英雄对3D》中著名的本·姑 娘，还有将要出现在NDS版中的卡托莉娜，都会与傻瓜王子展开一段欲仙欲死、哭笑不得的"啼笑因缘"。本 姑 娘大家已经很熟悉了，而新的女主角卡托莉娜则是个外表清纯、说起话来却与外表非常不相称的神秘少女，也许那短裙小女佣的造型可能就在暗示着什么了……不过，卡托莉娜总惦记着傻瓜王子的传说蛋却是事实，不过即使是另有企图，这位新的傻瓜主角也比和本 姑·娘厮守的王子有艳福啊……

ボスロボット

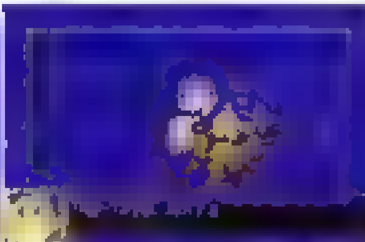
出处 《机战》系列

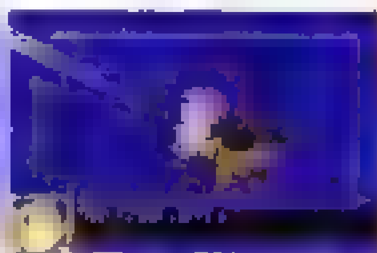
表现 集各机体缺点于一身的自爆专用机

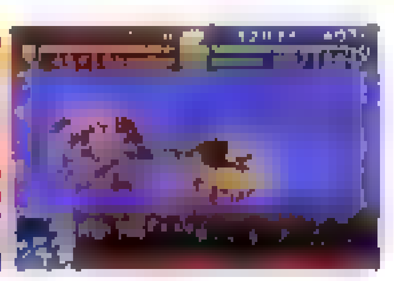
如果您是《机战》FANS，那么对ボスロボット一定不陌生，可以直接翻译成BOSS机器人，不过这么叫有点恐怖，总会令人不由自主地联想起众超强的BOSS专用机体；还有的直接叫它大傻机器人，这个倒挺贴切，"正义的味方"阵营中，它是惟一的傻瓜级机体。

这个机器人外表看起来会给人以钢铬一样结实的感觉。可实际上，它的装甲值很低，而且攻击力低、攻击范围低、准确率低、驾驶员的水平也很低，惟一有用的补给能力也因为移动速度慢而变得毫无用处。不过这台机体有个惟一好处，就是修理费低，加上驾驶员正好有自爆的精神，于是，它就成了"自爆专用机"，不自爆的话，它就只配扔在格纳库里生锈了。以前大为普及的《第二次G》的中文版把它翻译为"阿强一号"，于是"阿强一号"一时间也成了那时玩友间互相嘲笑的傻瓜代名词。（——b）

在《机战D》中，这个貌似马桶的机器人竟然有了兄弟助阵，不过能力比大傻机器人还低，而两台傻瓜机器的合体技威力及命中率虽然不高，但对于玩家的肚子可是很有杀伤力的——当心笑破肚皮哦。







▲大傻机器人的爆笑合体技，就装被打飞后，仍然冲上去痛殴敌人

格雷姆Ⅱ（ゴーレム）

出处 《雷光战士》系列

表现 非常极端的攻击。

"《雷光战士》系列"是GB时代非常优秀的一款战棋游戏，在整个GB史上也堪称上乘之作，丰富个性的角色也是游戏的魅力之一。格雷姆原本是犹太民间传说中被赋予了生命的假人，是作为初期的魔兽登场的，岩石身躯的格雷姆的体格非常庞大，看起来简直就像一个堵长了脑袋和手脚、会走路的大堡垒，巨大的身躯可以站在河中让同伴踩着自己过河。

古罗马的白痴政治家——克劳狄

傻瓜皇帝不仅中国有，欧洲也有，他就是古罗马赫赫有名的克劳狄大帝。克劳狄是奥古斯都（屋大维）的甥孙，据说，相貌丑陋、寡言木讷的克劳狄是个早产儿。而他当上皇帝，则完全是刺杀前皇帝——他的侄子盖乌斯的近卫军们的恶作剧。

不过这位傻瓜皇帝与刘禅完全不同，继位后，克劳狄大帝在政治取得了出人意料的建树，他逐步消除了同元老院之间的敌意和隔阂，给国内创造了一个宽松的政治环氛围；还完善了罗马帝国初期的御前会议、元首办公厅、最高法院、元首财政部门等政治机构并使之运作日益制度化；对外则恢复扩张政策，他在位期间，占领了不列颠、德意志、叙利亚

巨大身躯的代价就是笨重的行动，格雷姆的攻击很傻，只是那么的跳一下，用它落地时的震动来小小地挫伤对手1点HP——它的攻击一视同仁，无论是BOSS还是杂兵，都给扣掉1点HP；而格雷姆本身也是皮糙肉厚，一般来说，只要不是等级相差得太悬殊，大多也只能伤它1点HP。不过格雷姆一旦运气爆发可就不得了啦，任何对手包括BOSS在内都会被他一击必杀——可惜几率不是很高——用这家伙战斗的赌博成分太重了，不发动会心一击的话，只能和对方你一下我一下地互相踏皿……

▲GB版中的格雷姆像个大肉球

丹

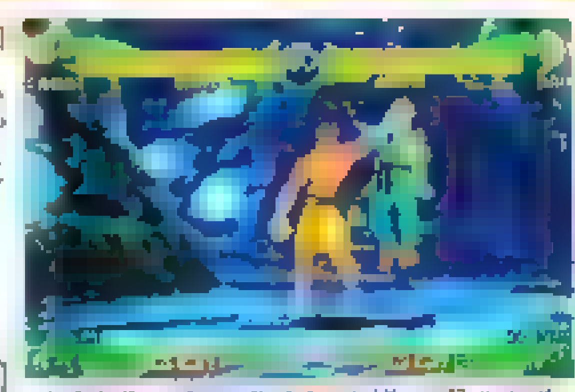
出处　《街头霸王ZERO》系列

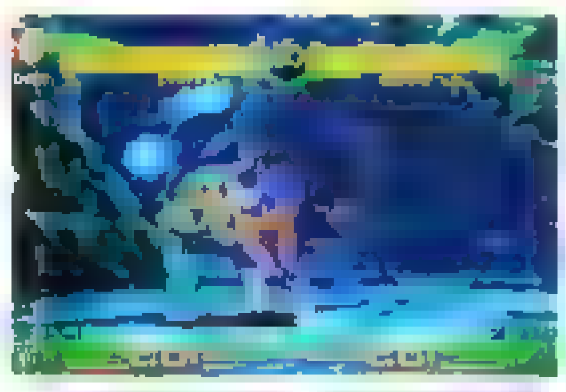
表现　斗气冲天的弱者的挑衅传说。

丹是作为隐藏人物出现在《街头霸王ZERO》中的，在他之前，年轻古斯、豪鬼、黑子等一干角色就早已为隐藏角色下了定义——有一定难度的出现条件和强到让对手胆寒的实力！

不过这个共性被丹打破了……

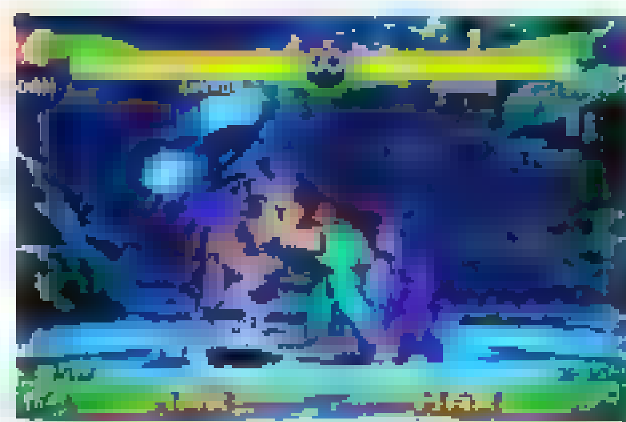
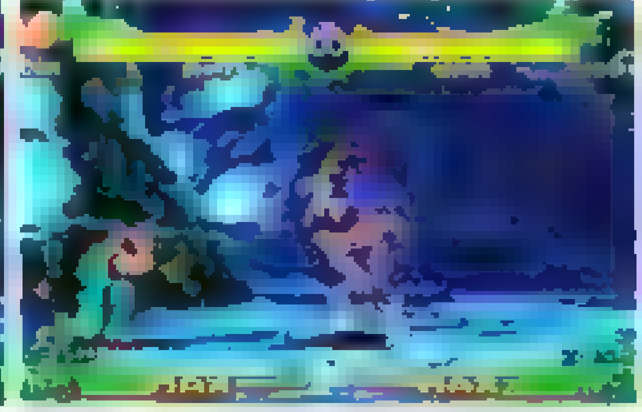
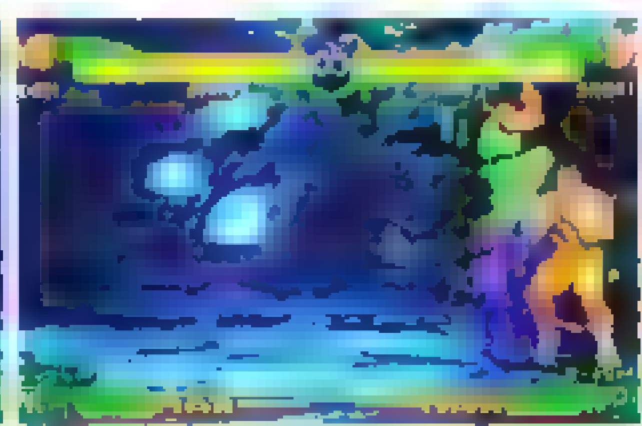
在《街头霸王ZERO》中初遇此人，着实会被他那罗伯特式的马尾辫子和一脸杀气给吓了一跳，但打起来才发现，这个家伙真是意外地弱。据制作人说，在《街头霸王ZERO》制作初期，曾给泰拳王萨加特设定了一个极酷的登场姿势：萨加特单手抓着一个格斗家，然后把那个格斗家像丢垃圾一样抛出去，迎接玩家的挑战——而这个被扔出去的格斗家，就是如今大名鼎鼎的丹！


▲据说，丹就是这样出现在《街头霸王ZERO》中的……


▲挑衅传说的收尾，靠到对手附近作出一个极傻的动作等着挨打。

虽然丹的格斗技也是隆、肯那样的空手道，但明显是缩水版的，如飞不出去的我道拳、破绽很大的断空脚等都很弱，那些怪里怪气的挑衅技更是傻得可以。二代干脆给他增加一个傻到底的超必杀——挑衅传说，发动后，无论按哪个键都是做出毫无杀伤力的挑衅动作等着挨揍，在这一连串又傻又可笑的挑衅中，丹的表情是肃杀的，不过人们感觉不到他身上的腾腾杀气，就是冒的话也是在冒傻气。

最后说一下，台湾玩友给这位弱者级的傻大哥的翻译名称非常爆——火箭弹（爆）




▲站着、蹲着、跳着都能挑衅，真是最强挑衅男啊。

和非洲北部，他将这些占领地建立成5个新的行省，并赠送给这些行省的居民罗马公民权，通过提高被占区人民的政治地位来稳固罗马的统治。此外，他还亲自主持了不少如兴修水利、铺设公路等泽及后世的工程。而打击和屠杀共和派贵族等专制统治的实施，都是借妻子的命令来实行的，所以后世对他的描写中，克劳狄不仅愚钝和伟大，还很惧内。

实际上，一个傻瓜白痴能否真的做到这确实很令人怀疑，总之现在谈起克劳狄这个建立如此功绩的罗马皇帝，实在是很难和“《半熟英雄》系列”中那些傻瓜白痴们联系起来。

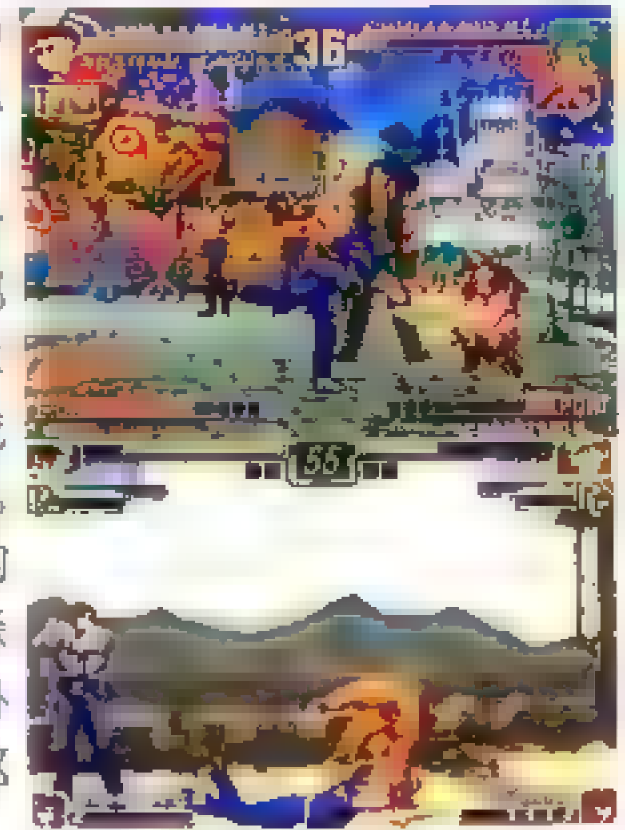
◀现保存于那不勒斯国家考古博物馆的克劳狄头像，鼻翼处缺了一小块。

矢吹真吾

登场 《格斗之王》系列

表现 无火版的草稚系必杀和极傻的原创必杀。

大概是受到“火影弹”的启发，一向走帅哥美女酷男路线的SNK也在自家的王牌格斗作品《格斗之王》中加入了真吾这么一位大傻级的格斗家。



也许是做惯了帅哥酷男，所以矢吹真吾外表看起来不像丹那般震撼，而出于平衡性考虑，SNK也没把他做得太弱，虽然和同在《格斗之王97》新登场的山崎龙二、比利、七伽社等家伙要差，但使用熟练还是可以横扫一片的。

和丹一样，真吾的傻也是体现在招式上，他的功夫是主角的缩水版，一招一式都和草薙京极为相似，可就是没有火。必杀技名字后面大都带个“未完成”，是这傻兄弟的特征之一；外式·轰斧应该算他自创的招式了，可造型实在是傻得可以，而这么傻的姿势竟然也出现在超必杀“燃烧真吾”中。

真吾并不算完全地登陆掌机平台，因为他只作为《格斗之王EX 新血》中的援护角色出现的。援护技来自于《格斗之王99》中，召唤后，这家伙会抱着对方的腿不放——人傻不傻先不说，这必杀可真够傻的。

椎拳崇

登场 《格斗之王》系列

表现 极傻的龙连打和变态的吃包子。

可在《格斗之王97》中，SNK好像制作傻瓜角色做上了瘾，不光搞出一个大傻级的矢吹真吾，还把原本一些正常人给搞得傻里傻气的，椎拳崇就是受害者之一。本来是挺正常的男孩子，招式上和雅典娜也堪称情侣必杀，但《97》里偏给他加个龙连打，没有出增加什么实用性，姿势上却傻得和真吾有得一拼，而爆气后吞下大包子又卡出来的镜头，简直要把人笑死了，从恶搞度和不实用度来说，这个吃包子是唯一能和“挑衅传说”有得一拼的傻瓜技巧——这个只是开始，从此以后，不少玩家都直接称他为“包子”了。

陈可汗

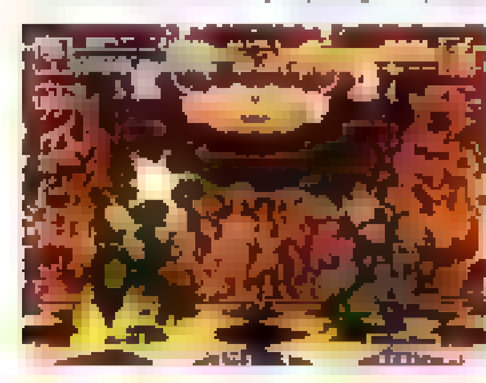
登场 《格斗之王》系列

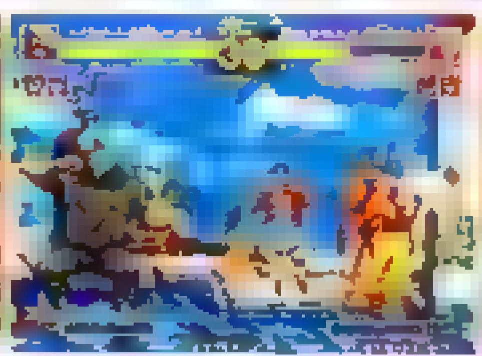
表现 越来越傻……

其实，要说傻瓜角色，早在初代的《格斗之王》中就出现了，可惜由于人气问题一直没大被人注意，那就是陈可汗。在当年的《格斗之王94》中，玩家们都急着用自己喜欢的主角们来实现梦之对决，哪有空注意这么个体形似大象般的家伙？当时他最猛的就是蓄气时用大铁球狂砸自己的头，不过那时大家还不熟悉他，以为顶多是个不要命的流氓而已；到了《95》，这大块头竟然学会了脚刀式的必杀——铁球飞燕斩，也许是体重过重的缘故吧，每次勾完他都重重地摔在地上。还有他那颇似大地七伽社的超必杀技的大破坏投，虽然威力不如他那大铁球

砸人一下，但劈里啪啦地摔一通倒也蛮爽的；在《格斗之王99》中，铁球飞燕斩被删除了，但却增加了更傻的一招，抠着鼻子，对手攻击的话就会被他一喷嚏打飞——这么傻的必杀，还有个极其响亮的名字，叫铁球太鼓打！

由于掌机版的“《格斗之王EX》系列”是移植自《99》以后的作品，所以陈可汗在掌机上，也是那个忘了铁球飞燕斩却总抠鼻子的超级傻瓜了。



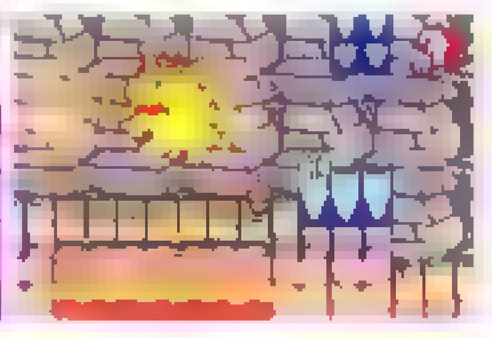


库巴

登场 《马里奥》系列

表现 给小贼当帮手；被附身变成夸张的魔女库巴……

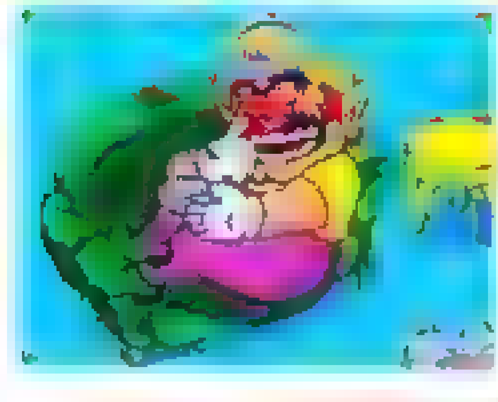
库巴作为一个名作系列的BOSS，本来一直是高高在上让玩家不敢掉以轻心的。然而在《马里奥和路易RPG》中，库巴被魔女Cackletta挤下了BOSS神台。接着，它的傻瓜憨厚的一面也被暴露出来了。一开始，它也要雄心勃勃地去找回公主的声音的，但被大炮轰飞后丢失去了记忆，接着给影子盗贼当了帮手。后来又被魔女附了身，成为了魔女库巴，真是厄运连连啊（库巴：刚被人从BOSS位置上挤下来就倒这么多霉，我容易嘛我——）口说无趣，看图也许更能说明吧



瓦里奥

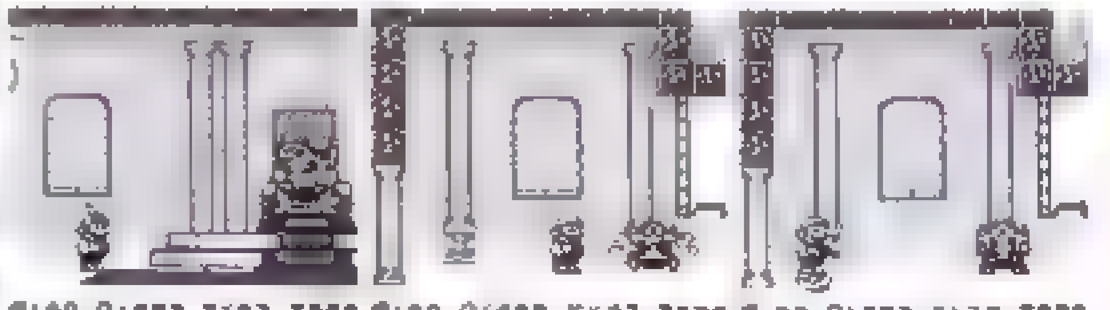
登场 《马里奥》系列、《瓦里奥》系列

表现 要和火车撞个你死我活的横冲直撞者。



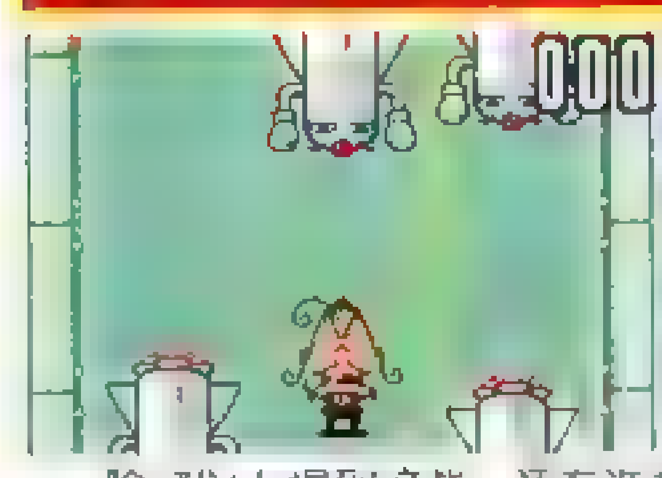
大红大紫的瓦里奥最初是在《马里奥大陆2》中作为最终BOSS登场的，当玩家经过无数次失败最终突破重重机关时，却发现眼前的最终BOSS竟然如此狰狞……最终一战被打败后，瓦里奥就被踩成了一个迷你的小人坐在地上哇哇大哭。正当马里奥被弄得莫名其妙时，小瓦里奥突然止住了哭，做着鬼脸跑了。唉，个子被踩小也就算了，怎么智商也跟着倒退了……

实际上，瓦里奥经常被作弄，比如在海盗那找到了公主的雕像却被马里奥用直升机吊走；把全部财产给了灯神，得到的却是个挂着城堡牌子的树洞；有了不死身，但会被蜜蜂叮肿了头后往天上飘，被蛇吞下去变成蛋到处甩，被兔子捲成球灌篮，还可能会出现被瓦里奥一样的公主吻——生不如死不过如此。

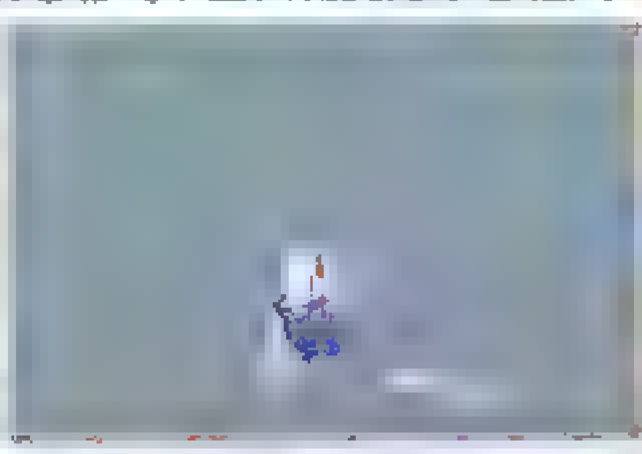


在《瓦里奥制造 摸摸乐》中，瓦里奥吃下了洋葱，变成了超人瓦里奥（实际是吸血鬼），膨胀的力量让本来就有点混乱的瓦里奥完全目空一切了，对着驶来的火车迎头撞去，结果被撞到了九霄云外……

其他的白痴傻瓜游戏角色



除了以上提到这些，还有许多傻瓜、白痴角色，像“《波波波》系列”、“《绝体绝命老爷子》系列”中的那些变态角色，都不止有傻瓜白痴的一面，还有其他种种猥琐之处；而还有些很傻的表现已，如《蚯蚓吉姆》OVER时，从健壮的身躯中弹出了细长的蚯蚓；《牙刀狼》中那些似真似假含含糊糊的话语，都会让人联想到“愚”字。除了以上说的三位，还有“《格斗之王》系列”中东丈脱裤子的挑衅也难以让人说清是太狂还是太傻，一身正气的坂崎良大哥最冤枉，因为和大家一起把波动系必杀技缩短了，结果他那飞不出去的虎煌拳总让人联想到屁……



4月1日的原创新闻

各位注意，各位注意，以下紧急插播三条4月1日的原创新闻：

硬件：Xbox之父GDC惊爆微软新掌机

2005年3月7日~3月11日，GDC（全名为Game Developers Conference，即游戏者开发会议）在美国旧金山举行，会议的最大亮点，莫过于新世代主机Xbox2与革命主机及微软最新公布的便携游戏机Mbox。

▲J Allard：“Mbox将把掌机游戏带向一个全新的时代！”

Mbox全称为Mobile box，目前加盟的游戏厂商仍以欧美为主，但一些合作关系甚密的日本厂商宣布会加入到Mbox的游戏开发阵营中来。Xbox创始人之一J Allard在演讲中称：“Mbox将把掌机游戏带进一个全新的时代！”虽然具体数据尚未公布，但J Allard让玩家们放心：“Mbox的表现能力完全可以达到Xbox的水平。”而相关的技术部门在紧锣密鼓的开发中，到了E3展，“Mbox将会给所有喜爱便携游戏的玩家一个巨大的惊喜和震撼”。J Allard坦言，由于硬件的支持，游戏厂商会把一些Xbox上的经典大作如《光环2》、《死或生3》等原汁原味地移植到Mbox上；不过“即使是首发游戏，Mbox还是以原创游

戏和名作系列的新作为主。”

5月份的E3展，这款神秘的掌机Mbox也将浮出水面，而已经展开大战的掌机市场，也又将迎来一位强有力的竞争对手。

■游戏：《格斗之王EX》新作即将登陆两大新掌机

自2002年登陆GBA至今，“《格斗之王EX》系列”已经成为掌机平台上的原创系列，SNK playmore日前宣布，最新作《格斗之王EX3 混沌之血》将同时推出NDS和PSP两个版本。

《混沌之血》的故事，讲述的是预见到将来自己将被封印回“无”的世界的大蛇，指使盖尼茨将莉安娜的父亲迦加路作装杀死，实则是指使他穿越时空在自己被封印之后将自己再次解封。大蛇再临，八杰集全部登场，曾为封印大蛇已经失去女友的京不得不再面临挑战；而莉安娜，也不得不与自己的父亲对决

新作可选人物总计32人，盖尼茨、大地七伽社和完全觉醒的山崎龙二将组队作为中BOSS阻挠玩家，当打倒大蛇后，迦加路作为真正的BOSS登场。而卢卡尔、库拉等名作BOSS也会在达成一定条件时乱入并可以选用。

系统上，《混沌之血》将恢复援护系统，由于PSP和NDS的屏幕不同，SNK playmore也针对两部掌机作了不同的画面设定，PSP版是16：9显示，将带给掌机玩家最具魄力的掌上《格斗之王》画面；NDS则会充分应用到触摸屏，使玩家玩时有着全新的感觉和全情的投入。

■其他：PSP用GBA模拟器开发初获成功！

国外一家DIY小组日前发布了一款名为FF_AFD（Fun Flam_April Fools'Day）的PSP用GBA模拟器，由于该模拟器目前尚处于测试阶段，所以开发者称运行起来可能会有一些问题，不过笔者试着玩了《黄金太阳》、《耀西岛》和《超真实麻雀 同窗会》三款游戏，均能正常支持。模拟器目前支持即时存档功能和金手指功能，使用时需要在PSP根目录下建一个名为FFA的文件夹，在FFA文件夹下分别建立SAVE、ROM、CHEAT三个子文件夹来存放存档文件、游戏文件和金手指文件，其余文件都拷在FFA目录下。之后，该模拟器会在PSP的视频目录下被识别。

目前，该模拟器还暂不支持ZIP格式的文件，游戏需要解压出来才能被FF_AFD读出；对于GB、GBC游戏和《Famicom Mini》系列的支持也有问题，相信以后的版本会解决将这些问题逐一解决。

声明：原创新闻，说白了就是自编的新闻，愚人节了，马修也编了二条，各位千万不要信以为真啊。（笑）

当读者看到这本书时，愚人节也快要到了。每年的这一天，都会有无数的人去愚弄人，又有无数的人被愚弄。在此，马修送一个愚人节健康玩笑忠告作为结尾，祝大家开心快乐

抵制不良玩笑，拒绝低级玩笑。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度玩笑开心，过分玩笑伤人。
把握玩笑尺度，享受快乐生活。

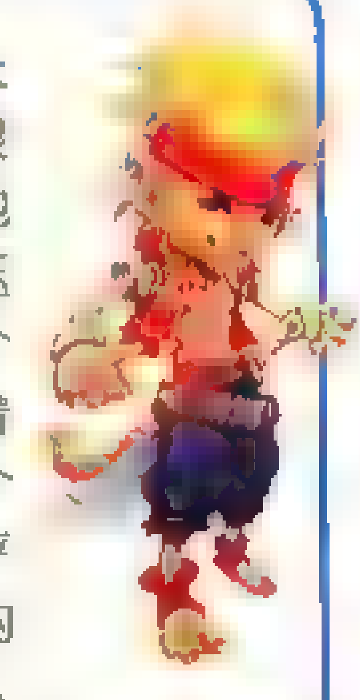
(附)当年我是小淘气——小编童年整人事例大曝光

当说到整人这一话题时，小编们都很兴奋地谈论起来，确实，男孩子们哪个没淘过气呢？后来和美编MM排版，谈到小时候淘气的事，美编MM也饶有兴致地谈起了这个话题……

LIKY：上上中学时，中午我们很多人一起都拿着饭盒去吃饭，走在路上，我看到前边一个同学拿着那种钢质的饭盒，正和旁边的几个人谈得甚欢，于是我从地上捡了一个小石头，瞄准他的饭盒，当的一声，非常清脆，那个家伙拿起饭盒研究半天都没有明白怎么回事，我装作没事人，闷在肚里笑翻了。

马修：小时候，我们那许多老人们都喜欢戴赵本山那样的蓝色帽子，我爷爷也不例外。小学时，有次趁爷爷睡午觉时把帽子拿来，在帽里子上剪个口塞进个小乒乓球，然后用线很粗糙地缝上了。那种帽子戴起来顶部比较宽松，所以爷爷戴上后还真看不出来里面塞了什么，直到一周后，和爷爷奶奶一起吃饭，爷爷才半怒半笑地训斥我，说门天和别的老头们打纸牌时，总觉得帽子里面有什么东西，摘下来竟然挤出个乒乓球……

铭风：谈到愚人节的整人，印象最深的莫过于在门上放东西了，当时邪恶的人会提议在门上放水桶，但是摆放难度太高，所以一般放的都是黑板擦，所以那天很多人身上都会附着各种颜色的粉笔灰。胆大包天者还会策划如何整老师，也放了个黑板擦等老师进来，但好久后老师也不过来，等啊等，最后是校长进来了，（b）结果所有人受到了处罚



雷伊：小时候有一年冬天下了大雪，于是我幼小的心灵开始萌发了邪恶的念头——也许是小时候家里管得很严，压抑久了想发泄一下。便找了个最要好的小女孩，和她商量着在她家阳台上扔雪球。（那个年代楼房少，一般人都是住平房。）我们把雪揉成拳头大的雪球，开始向楼下经过的行人"偷袭"，就是那种冷不丁扔一个那种，不是狂轰滥炸。不过也许是功力还未到家，总是屡屡失手，在经过一段时间的熟悉过程后，我们终于成功了——一个雪球正好不偏不倚地丢在了一个行人的脑袋上。

其他小编：学生时代流行课间饿了干啃方便面，有时候买到不喜欢的口味就把调料包原封不动留着。有时候看到别人在吃，几个人就趁他走开的时候把前些天留着的调料全都倒进去。等那家伙回来照例咬上一大口后，就咸得到处找水喝了……

美编MM：其实小时候女孩子是经常被整的，比如后面带帽子的那种衣服就不敢穿，不然回家一看后面的帽子就变成垃圾筒了，都不知什么时候被人扔进了纸团……不过初中时确实淘过一次气，我同桌也是个女生站起来回答老师提问时，我偷偷把她椅子移开，结果她一坐，扑通……不过她没想到女生会淘这样的气，就指责身后的男生；老师也没想到是我，把那个男生训斥一顿，把那男生委屈得不得了。

文 Kenyo　编 LILY

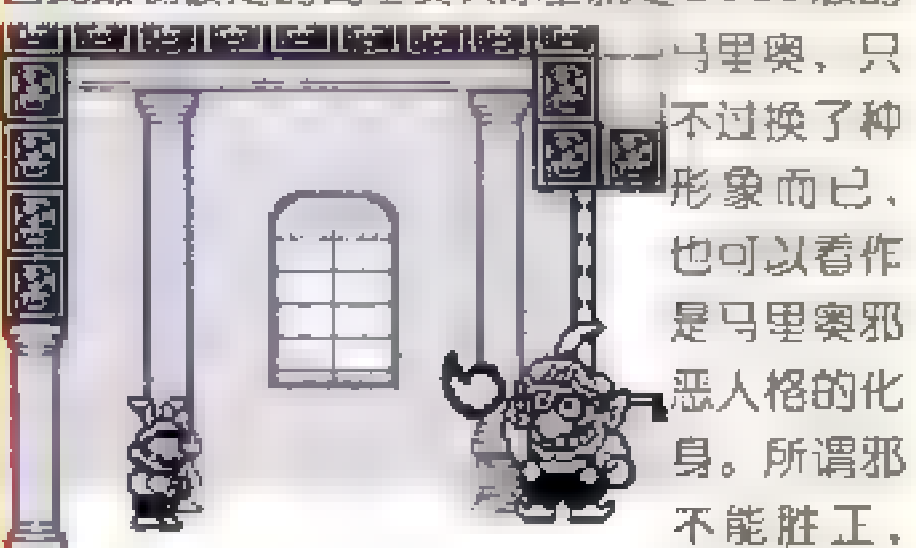
创意的进化
——"《瓦里奥制造》系列"漫谈

2003年，GBA发售近两年，虽然游戏数量已达1000款以上，不过具有优秀创意的游戏却寥寥可数。这是一个人心浮躁、游戏如快餐、复刻移植作品泛滥、游戏销售低迷的年代，许多厂商都是抱着捞一笔就走的态度，即使在开发成本较低的GBA平台，也不愿意冒险尝试新类型的游戏，因此制作出来的大多数GBA游戏让人鸡肋，毫无诚意和新意，真正令人赞叹的作品并不多见，很多玩家开始痛心疾首抱怨GBA平台变成了骗钱游戏的温床。此时，一些勇于创新并且注重游戏本质的创意和游戏性的厂商开始迸发出了潜在力量，他们却依然打破常规，匠心独具剑走偏锋，在芸芸众多作品中脱颖而出，拔开浓雾开辟了新的天空，赢得了玩家的一致好评，这就是笔者今天要说的任天堂精品作"《瓦里奥制造》系列"。

一、瓦里奥的诞生

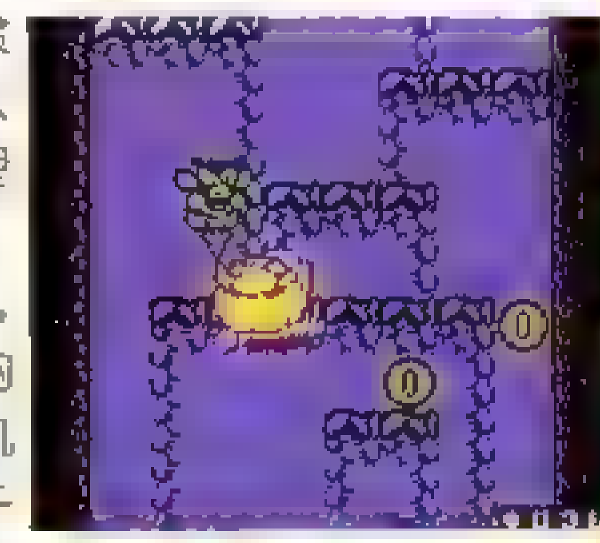
大红大紫的"《瓦里奥制造》系列"以非凡的创意征服了无数的玩家，游戏的特殊定位决定了其长卖型作品的特性，至今系列总销量已达200万份以上，年龄层覆盖6岁至60岁，可谓老少咸宜，全家同乐。那么，瓦里奥这个人气日益力盖马里奥的角色是怎样出现的呢？

瓦里奥最早登场于1992年GB上的《马里奥大陆2 六枚金币》，从名字上看，瓦里奥的"W"倒过来就是马里奥的"M"，二者是相对立的。而在游戏中，二人的角色定位也同样是针锋相对，瓦里奥被设定为马里奥的死对头，而且是BOSS级人物，实力较强，攻击方式与马里奥极为相似，也是可以通过更换帽子来变换。因此最初设定的瓦里奥实际上就是BOSS版的马里奥，只不过换了种形象而已，也可以看作是马里奥邪恶人格的化身。所谓邪不能胜正，瓦里奥最后自然是得到了他应有的下场，他战斗时的木讷猥琐和战败后哭丧着脸的表情给大家留下了最初的印象，并成为了玩家爆机之余的回味笑料。



▲瓦里奥最初的登场。

终于有一天，命运女神的曙光射向了瓦里奥，得以成为主角的他开始展露拳脚，这就是1993年在GB上推出的《马里奥大陆3 瓦里奥大陆》。有别于马里奥的玩法以及处处透出的叛逆风格都让人觉得有趣至极。任天堂把瓦里奥的形象塑造得非常成功，一开始片头动画的追逐，一脸坏笑的猥琐表情以及变小后的黑脸丑脸都让人忍笑不俊。强大、蛮横、贪财、自私、叛逆、倔强构成了瓦里奥的主要性格。



一晃数年，《口袋妖怪》的崛起激活了掌机市场，GB也终于

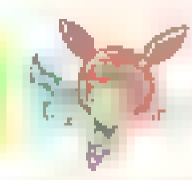
迎来了彩色时代，就在瓦里奥这个名字快要被人们遗忘的时候，命运女神又一次眷顾了他。任天堂重新把瓦里奥这个角色挖掘出来开始力捧，1998年为GBC首发保驾护航的《瓦里奥大陆2 被盗的财宝》正说明了任天堂对打造瓦里奥品牌的坚定信心。比起前作的牛刀小试，今作更显成熟稳重。彩色化的瓦里奥恶搞成分更加夸张，还变成了不死之身，各种变身的能力也是此作最大的创意所在。此作对整个系列的影响以及瓦里奥品牌的推广意义远远大于前作。

2000年GBC末期推出的《瓦里奥大陆3 不可思议的八音盒》，由于是GBC专用游戏，画面更显漂亮。接触过前两作的玩家对今作的变化一开始可能会不太适应，变身形态依然继承，不过瓦里奥在初期没有任何能力，必须随着情节的发展来慢慢入手，而路上有些宝物因为无法取得只好暂时放弃以后再回来拿，其形式有点类似A·RPG，而且本作还加入了昼夜交替变化，这也是创意之一。不过，本作爽快度和恶搞度略有降低，也许是被新系统给拖累了吧。

2001年，GBA发售半年后推出的《瓦里奥大陆4 妖姬的秘宝》借助更强大的机能，比起前几作有了质的飞跃，瓦里奥的世界被刻画得淋漓尽致，无论画面还是音乐在早期的GBA游戏里均属上乘，游戏依然延续了瓦里奥一贯的恶搞风格，果断抛弃了前作倍受争议的成长系统，一开始就具备各种技能，而且还可以按R键来加速冲刺，使得玩家可以体验到前进时有如行云流水般的爽快感，这也是本作最值得称道的地方。

通过在《马里奥》系列"里的客串，再到独立成为主角的培育，瓦里奥已经积累了相当高的人气并成功走出了马里奥的阴影，角色形象已深入人心，成为了知名的品牌，任天堂将其形象3D化并在NGC上推出新作也正说明了任天堂的重视度。而由于瓦里奥作品一贯恶搞幽默诙谐的风格，使得可塑性和多变性比任天堂的其他著名游戏角色高，这也为任天堂启用瓦里奥品牌来开辟新类型游戏的天空奠定了基础，再加上之前发售的4作《GB游戏杯日长郎》Game&Watch合集的制作经验和以前制作动作游戏附带的MINI小游戏时对其优点的见悟，推出《瓦里奥制造》就水到渠成了。

二、另辟蹊径的发展



瓦里奥制造（GBA）

发售日：2003年3月21日
累计销量：60万份以上
《FAMI通》评分：35（白金殿堂）

这次的瓦里奥新作一改系列以往大家熟悉的ACT闯关游戏方式，摇身一变成为一款MINI游戏的合集，给人一种与正统作品完全不同的感受。刚一接触还以为只是单纯的简单小游戏合集，不过玩过之后就会完全颠覆你的看法，游戏巧妙地安排了完成每个小游戏都只需进行几秒钟时间，使得不会因为连续玩某个游戏而很快腻味，完全体现了任天堂对本游戏的定位——瞬间动作游戏。游戏中收录了200多种类型各异的小游戏来考验玩家各方面的能力，除了极个别需要有一点日文基础，大部分都很容易上手。小游戏的出现种类是随机的，只通关一遍无法玩到所有的游戏，而收集完全这些游戏可要花上不少功夫，这与当今主流游戏所标榜的"收集"理念不谋而合。《瓦里奥制造》完美体现了任天堂对本游戏倡导的"最多、最短、最速"的宣传口号，一旦上手就会令人深陷其中欲罢不能。

《瓦里奥制造》收录的小游戏类型不外乎4种：1.FC名作的复刻，如《马里奥兄弟》、《打鸭子》、《塞尔达传说》等等；2.日常生活的再现，如挖鼻孔、刷牙、剪发等等；3.传统小游戏的改良，如棒球、赛车、躲避球等等；4.体

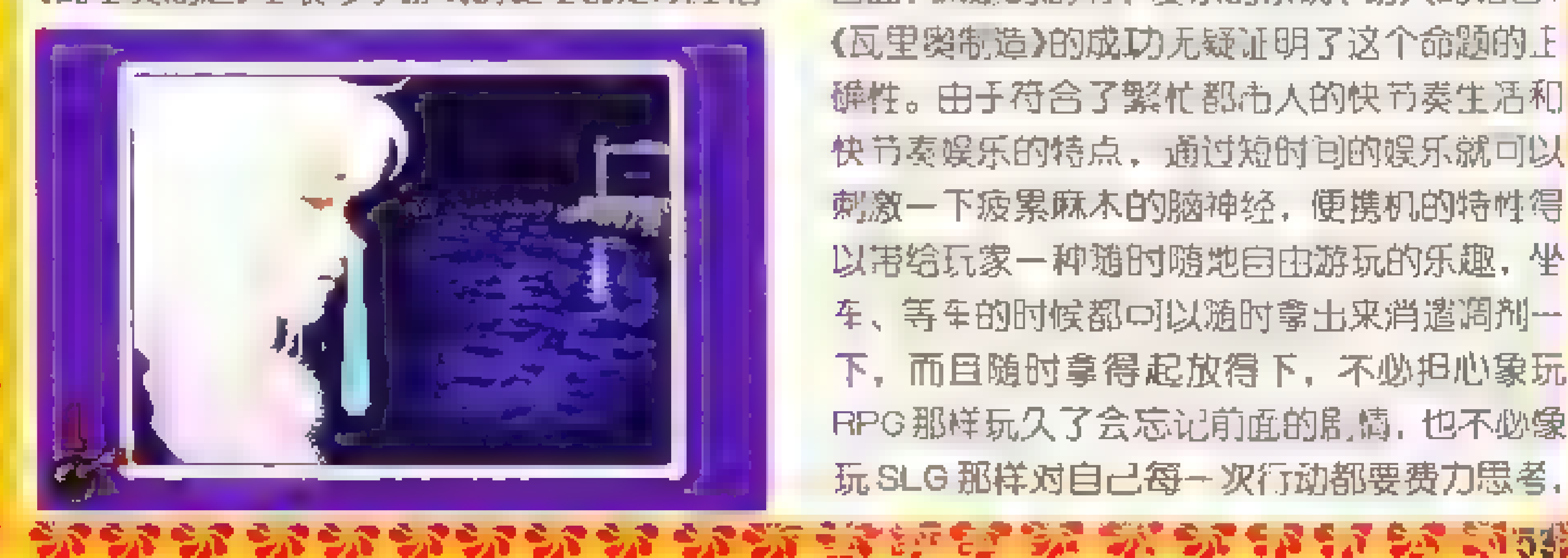
现瓦里奥的恶搞风范，例如以瓦里奥为人物的相关游戏。总的来说基本是大众口味化的大杂烩，某些游戏还有清晰的语音伴奏，实在令人感动。原汁原味的FC复刻作品、任天堂早期的玩具如横井军平的"怪手"和FC控制的机器人、乃至夭折的VB上的游戏都有出现，即使年龄稍长的玩家也能倍感亲切并找回当初的感动。本作一个较体贴的设定是设计了4个双人对战的小游戏，通过L、R键的控制，只需一台主机就能享受2人同乐的乐趣。另外，《马里奥医生》、《打苍蝇》、《纸飞机》等8个独立MINI游戏可以说是本作的精华部分，其中《跳绳》是笔者最喜欢的一个，尤其是选用"春夏秋冬"这首日本演歌风格的歌曲作背景伴奏，效果一流。直至现在笔者不时还抽空拿出来玩一下以便刺激一下被工作所压累几近麻木的脑神经，不过技术不太好，经常败在第N次随机速度和左右移动的组合（T_T）。

游戏中极为恶搞的吸鼻涕忧郁少女相信大家都有很深的印象吧，这个角色并不是凭空想出来的，而是来源于某个制作人生活的感触。

当时该制作人应邀去参加朋友的留学告别会，朋友演讲说到动情之处时，鼻子依稀可见鼻涕涌出的闪亮光辉，这给制作人留下了难忘的印象，所以回到公司就以此事为素材做成了吸鼻涕的忧郁少女。制作人透露自己玩这个小游戏时还能回味到当时的心情。不仅仅忧郁少女，《瓦里奥制造》里很多小游戏的诞生都是从生活中得到灵感的。实际上，不管是小品级还是大制作的游戏，诞生灵感往往都是来源于游戏制作人喜欢的事物和生活的感触，所谓万物皆能入游戏也。不过相对其他游戏来说，《瓦里奥制造》贴近生活的味道比较浓烈些。

游戏性这个名词自游戏诞生以来就一直困扰着游戏制作人和玩家。随着硬件性能的不断提高和玩家口味的频繁变换，游戏性的概念也变得越来越模糊，人们对游戏性的理解也开始流于表面。很多厂商和玩家把绚丽的游戏画面、精美的CG动画、庞大的系统设定、繁多的隐藏要素当成游戏性的全部。但是任天堂对游戏性的理解却一如既往的执着，用最简单最直接的游戏方式给予玩家最爽快最纯粹的游戏快感。即使在科学技术日新月异的今天，游戏主机进入了128位的次世代主机时代，游戏的声光效果不断进化着，任天堂的这份游戏制作理念和初衷依然没有改变。像《瓦里奥制造》这种制作成本低廉的小品级游戏，游戏厂商做得轻松，玩家又玩得开心，很容易达到双赢的局面。那些动辄鼓吹大作主义、动辄猛打美女招牌的游戏厂商，是否应该好好反省一下自己的游戏制作理念呢？

一个优秀的游戏并不一定需要囊括华丽的画面、深邃的剧情、复杂的系统、动人的语音，《瓦里奥制造》的成功无疑证明了这个命题的正确性。由于符合了繁忙都市人的快节奏生活和快节奏娱乐的特点，通过短时间的娱乐就可以刺激一下疲累麻木的脑神经，便携机的特性得以带给玩家一种随时随地自由游玩的乐趣，坐车、等车的时候都可以随时拿出来消遣调剂一下，而且随时拿得起放得下，不必担心象玩RPG那样玩久了会忘记前面的剧情，也不必像玩SLG那样对自己每一次行动都要费力思考，



所以倍受工作人群和学生的欢迎。游戏可以很复杂，游戏也可以很简单，游戏曾经就很简单。现在诸多游戏厂商把游戏系统设定得越来越繁琐累赘，让人难以上手无所适从。《瓦里奥制造》就是这样一个简单的游戏，规则简单，游戏方式简单，从简单中获得无穷的乐趣，其核心制作理念就是“非凡的创意，简单的快乐”。现在不少玩家已被所谓的大作宠坏，昔日的游戏激情也在逐渐消逝，只要你好好体验一下《瓦里奥制造》，领悟其蕴含的简单而深邃的内涵，相信你会有新的感受并且找回当初的游戏激情。

《瓦里奥制造》不仅在日本本土获得了不少奖项（具体名称忘记了），在国际上也获得了极高的殊荣。2004年8月16日在英国苏格兰爱丁堡举行的“国际游戏展”上获得“2004年最优秀游戏”大奖，可谓拿奖拿到手软。众多评委对其评价是“这不仅仅是考察玩家反应力的小游戏，对直觉和观察力也进行了考验，是一款充满生气、富含创意的优秀之作”。得到了世界范围内的认可，《瓦里奥制造》可以说是一款非常成功的游戏了。

瓦里奥制造 大集合（NGC）

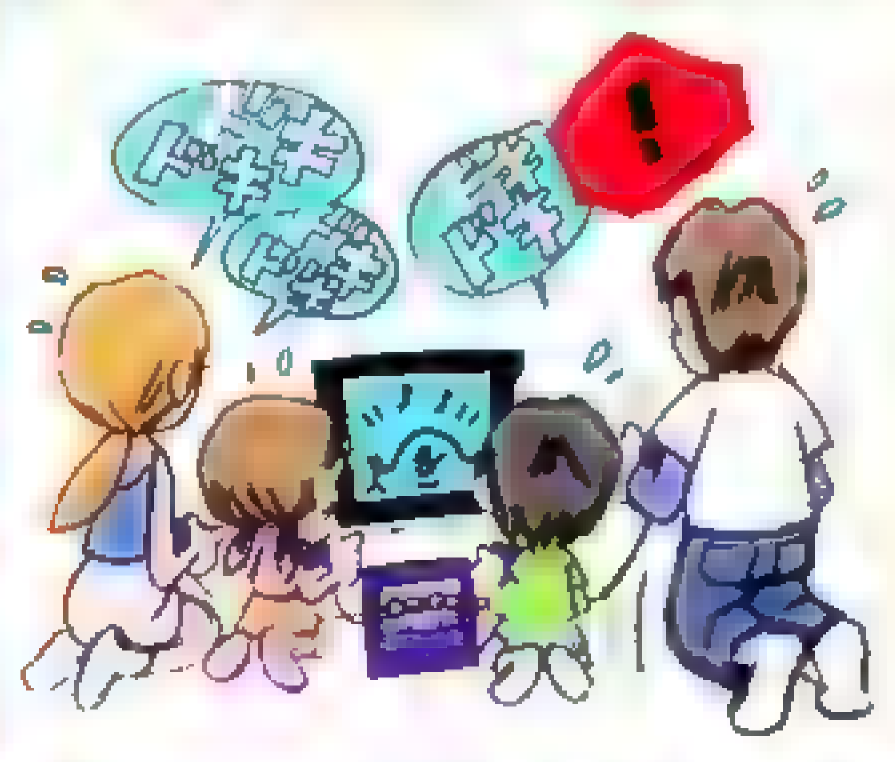
发售日：2003年10月17日
累计销量：30万份以上
《FAMI通》评分：32（黄金殿堂）

《瓦里奥制造》在掌机上的成功令任天堂欣喜不已，于是决定搬到NGC上以扩大影响力。由于从低级机种向高级机种移植，所以画面和音乐都有了极大的提升，还得以增加了不少过场动画。原作的200多个小游戏都得到保留，形式完全一样，不过就丧失了随时随地游玩的便携性，为了弥补这个缺陷，任天堂加入了不少原创的多人同乐游戏，并把售价降至3800日元来吸引FANS。

此作在图鉴模式里增加了练习模式，可以在LV1～3、速度140～400里任意选择，对于喜欢挑战高难度的玩家无疑是个体贴的设定。单人剧情模式方面增加了时间挑战模式，以一次挑战所坚持的时间为竞名目标。此外，单人剧情模式一个不好的改变就是把每大关单独竞名的设定取消了，例如打完当前某人物篇的BOSS关就会直接进入下一人物篇，分数累计，这样就无法为每一大关进行分数竞名了。隐藏要素方面增加了“人物介绍”、“动画收集”以及“音乐模式”，容量的提升使得内容丰富了很多。

令人遗憾的是，原作中极为有趣的《马里奥医生》、《跳绳》、《纸飞机》、《滑板车》、《打苍蝇》、《西部牛仔》、《大嘴鸟》、《大嘴鸟2》等8个独立MINI游戏被无情删除了，使得本作的魅力和价值失色不少。简单地把本作扣上骗钱作或失败作的帽子是比较武断的行为，本着一分为二的态度，抛却冷饭部分，本作的重心和创新就是多人同乐的小游戏，无论是老爸老妈兄弟姐妹都能一起玩得开心，对促进家庭成员间的感情还是很有积极意义的。

单纯地把掌机上成功的作品搬到家用机上并不一定能大卖，被金钱迷失了双眼的任天堂显然忘记了这个教训，实践证明了炒冷饭的《大集合》并不是很受玩家欢迎，仅卖出了30万份以上，是全系列销量最低的一作，不过由于低廉的游戏开发成本，任天堂还是赚得眉开眼笑，足以气死那些下了重本却仅卖出几万份的游戏厂商了。


▲如果4个人一起玩跳绳是不是别有风味呢？

瓦里奥制造 大回转（GBA）

发售日：2004年10月14日
累计销量：45万份以上
《FAMI通》评分：36（白金殿堂）

《大回转》摒弃了传统的十字键操作方式而进行了颠覆和创新，在卡带里搭载了水平感应装置和振动装置，采用转动GBA本体的方式来

控制，使得GBA变成了虚拟现实的体感控制器，代入感满点，其独出心裁的创意令人惊呼"原来游戏竟然可以这样玩"。游戏的操作方式比起前作简单不少，但乐趣就远远超越前作，更将游戏性发挥到了极致，那恰到好处的震动体感、左右转动的快感和点到即止的控制手感简直妙不可言。不由赞叹任天堂果然还是游戏界的领军先锋，掌机的便携性、灵活性和短时间娱乐的特性通过《大回转》得到了完美的演绎，能设计出如此适合掌机而又如此好玩游戏的境界绝非一朝一夕之功。

创意的实现和主机的条件是有很大关系的，俗话说巧妇难为无米之炊，先配备了相应的硬件条件，才能诞生出适合的软件。没想如果GBA用的是光盘而不是卡带作载体，就不可能有《大回转》的诞生了。其实《大回转》并不是第一个采用转动创意的游戏作品，早前在GBC上推出的《滚滚卡比》就同样搭载了水平感应装置利用转动来作为游戏的主要移动方式，不过由于加速时需要不断反复晃动主机，使得玩家的双手很容易疲劳，所以日本玩家接受此作的人不是很多，国内玩家的了解和关注度也很低。顺便说一下，PS2上的EYETOY PLAY巧妙的利用了摄像头把玩家带入了游戏世界中，这种设计理念也极

有创意，将玩家和游戏融为一体就是其精髓所在。所以说创意无极限，关键是看游戏厂商愿不愿意去实现。

由于《大回转》很多小游戏都需要高速度大幅度地转动GBA，不少人担心玩到"情到深处"之时GBA会"情难自控"脱手飞出作自由落体运动去验证牛顿"苹果原理"的真伪，而且发疯似的摇动GBA天知道会不会突然迸出几颗螺丝，让人不得不怀疑任天堂推出《大回转》的真正用意是折磨GBA升级换代NDS的险恶用心，不过显然这样的顾虑是多余的，至少现在还未传出有玩家玩《大回转》而摔坏GBA的情况，也没有把GBA摇到散架的情况。当然，用挂绳拴住GBA在某些游戏里倒是可以更方便的旋转却是事实，也是资深玩家必须要预设的保险。如果你喜欢引起别人注意，在公共场合玩《大回转》无疑会招来旁人的注目礼，就算从不接触游戏的MM，也会马上被其独特的游戏方式所吸引而爱不释手，实在是居家旅行、哄MM开心的必备佳品。

本作依然采用以前那些人物，游戏类型也一如前作的大杂烩风格，数量有200种以上。恶搞的程度有所加强，最令人喷饭的就是"插鼻孔"的BOSS关，玩此关时先要把GBA顺时针旋转90度，变成纵向射击的游戏。一开始满天的鼻孔导弹扑面而来，用手指导弹对轰之后出现BOSS瓦里奥的头，从鼻孔里冒出一堆小鼻孔，发射手指导弹堵住他的鼻孔待其爆炸后，大家可能以为已经完结了，没想到瓦里奥的眼珠迸射飞散，镜头缓缓上移后，竟是一个满是鼻毛的大鼻孔，太恶搞了，而这次的战斗是把手指直接插到鼻孔里，非常过瘾。本作剧情模式最大的创新是增加了计时的关卡，一开始给你一定的时间，每完成一个小游戏就相应增加一些，一旦时间降为0就算失败，因此紧张感和刺激感是其他关所无法比拟的。图鉴中新增加了方块人，他的小游戏只能通过打剧情模式随机乱入，花点时间收集完全也不是很难。每个小游戏一如前作那样有要求的分数值，不过即使满足了达到全金冠的完美条件，得到的奖励也只是《大回转》的游戏本

身，真是个华丽的骗局……

音乐依然是摇滚、爵士、舞曲、蓝调、和歌的大混合，满足了喜欢各种不同音乐类型的人。歌曲只有一首“莫娜拉萨”，不过很可惜只能听非完整版本。最有意思的当属瓦里奥超人篇的BOSS关“瓦里奥曼波舞”，随着主持人的一声“Ladies and Gentleman，瓦里奥曼波舞现在开始！”，举着GBA的瓦里奥随着舞台摇曳的灯光翩翩起舞，跟着节奏摆动GBA。一共有N段舞蹈，对节奏感要求较高，其中第3段开始是要跳的，由于条件反射，我很多朋友第一次玩到这段都是举着GBA来跳，呵呵，产生这样的错觉应该是玩得太投入了（^_^）。《大回转》的迷人魅力可见一斑。

本作的收集要素明显加强，分为唱片、乐器、MINI游戏、玩偶、实用品、玩具等6大分类共124种。而且为了骗取玩家更多的时间，专门做成通过扭蛋机抽取的方式来随机分配种类，这就促使玩家不得不为了完成度而一遍又一遍机械地去挑战每个人物关卡，显得不够体贴。相比前作8个独立MINI游戏，本作更是豪华地增到了20个，不过有些游戏虽然换了个外壳还是有重复的嫌疑。最好玩最有代表性的当属爽快感满点的“恶男回旋踢”，家庭主妇必备的“缝纫机”，几乘余鸦风格的“猫战士”（背景音乐竟然是银河战士），FC名作复刻“马里奥摩托车”等等，几乎每个小游戏看起来都很简单，但是一旦玩起来就让人沉醉其中爱不释手，完全忘记时间的流逝。不过长时间玩《大回转》中毒的后遗症就是玩其他游戏时有可能会习惯性地左右转动。（^_^）

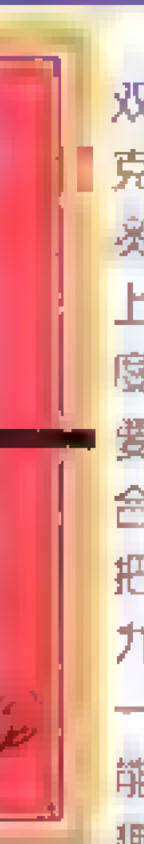
《大回转》也可以放到NDS上玩，画面和音乐都有不小的提高，不过操作手感就直线降低了，几乎感觉不到震动，而且由于NDS笨重的躯壳，转动起来让手非常疲劳，因此是不推荐这样玩的。GBASP由于机身比GBA狭窄，转动起来的手感和灵活度稍差一些，所以最适合玩《大回转》的依然是GBA。

令以阿部悟郎为首的开发团队开心的是，《大回转》获得了日本第8界文化厅传媒艺术祭的娱乐部门大赏，在参选的77个游戏包括《DQ8》等众多大作的夹击下，《大回转》能够突围而出获得最高荣誉正显示了其非凡的创意和游戏本身极高的品质，反观有怪兽级大作之誉的《DQ8》却未能入围，这正说明了评委的客观公正性。通常此类评选都是偏重于游戏所使用的新技术、创意、设计、创造性方面作为切入点，《DQ8》由于革新不大，出局也在情理之中。

《大回转》与《摸摸乐》这两作的发售时间安排得过于紧凑，再加上注目大作《DQ8》的冲击以及NDS、PSP的首发分散了玩家的注意力，对《大回转》的销量造成了一定的影响，个人认为如果提前一两个月发售估计可以超越初代的辉煌。

瓦里奥制造 摸摸乐（NDS）

发售日：2004年12月2日
累计销量：70万份以上
《FAMI通》评分：36（白金殿堂）



借助NDS的双屏、触摸屏和麦克风功能，《瓦里奥制造》的玩法又上升到了新的高度，相比前作还需要一个按键来配合游戏，今作更是把按键控制甩到九宵云外，你只需一支笔、一张嘴就能享受无穷的乐趣。可以这么说，NDS这部异质掌机完全是为了配合《瓦里奥制造》此类异质游戏而诞生的，预示着此后的游戏将会有更为广阔的创造空间和美好的前景。任天堂一如既往的向世人证明她的创新精神，这点过去体现在软件上，如今就体现在硬件上。当初任天堂公布NDS的造型和功能时，很多人都不看好NDS，认为她机能落后，游戏幼稚，双屏是噱头。《摸摸乐》很好地证明了NDS所走的道路并不是不归路，这个全新的游戏方式已逐渐为玩家所接受，影响力不断扩大。可以预见，NDS的前途是光明的，以后将会有更多彰显创意的游戏涌现。

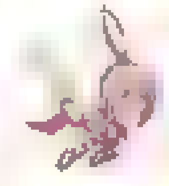
"摸、吹"成为《摸摸乐》的主要操作方式，基本就是按要求用笔在触摸屏上做出相应的动作，或者对着麦克风吹气。吹气时机的判断是根据麦克风接收到声音的时机来判断的，而吹气力度的判断就是把吹气的声音录下来得出分贝数来进行判断。这就是吹气控制的原理，然后游戏根据判断结果再做出相应的行动。今作的小游戏数目略有减少，仅有190多个，虽然看起来都很眼熟，不过通过全新的"摸、吹"变换，内容已发生了天翻地覆的变化，乐趣也大大提升。几乎每个小游戏都很耐玩，而独立的MINI游戏也相当丰富，其中较有意思的就是《鹦鹉学舌》、《口琴》、《鸡蛋弹弹乐》、《肺活量测试》等等。总的来说，游戏的难度并不高，主要是触摸屏的使用局限了难度的提升，再加上没有设定对日文苦有如噩梦的文字关，使得游戏过程相当轻松。作为NDS的首发软件，《摸摸乐》的水准还是相当高的。几乎所有的游戏都充分活用了触摸屏，再加上"吹气"这一独特要素，给人以全新的刺激和感受，实为休闲必备的游戏佳作。

令人不满的是，任天堂嫌前作狂摇GBA不够过瘾，今作竟然还对娇嫩欲滴的触摸屏打起了主意，实行惨绝人寰的折磨和摧残。罪魁祸首就是某些小游戏需要使用触摸笔快速摩擦的操作方式，即使给触摸屏贴上保护膜也会很快花掉，真是让那些视主机为命根的玩家非常心疼啊。所以建议玩家玩此类游戏时，保护膜一定要贴上，减少摩擦的伤害。

本作中增加了两位新人物吸血少女"阿丝莉"和机器人迈克，阿丝莉人气很高，为其定身而创的歌曲"阿丝莉之歌"非常好听所以也很受欢迎。此外，通过与前作《大回转》的连动，还能得到"莫娜批萨"的MV。

《摸摸乐》发售一个月时间内便轻松突破50万，令其他厂商眼红不已。不过幸运与不幸总是并存的，《摸摸乐》被发现在某些主机上玩会发生动作不良的BUG，于是任天堂12月22日紧急发表声明回收有如此情况的卡带，问题最终得到了顺利解决。不过此次意外事件还是与PSP的键位设计缺陷事件以及PSP《皮皮罗物语》的死机BUG事件相映成趣，并为激烈的圣诞商战增添了一些不和谐音和笑料。

目前《摸摸乐》在日本依然持续热销，估计再上个十万二十万也没有问题，虽然最终销量不一定能突破百万，但是在数款NDS游戏里，也只有《马里奥DS》能并驾齐驱，在如今低迷的日本游戏市场里，一个"小品级"游戏能够取得这样的成绩可说是非常成功的了。



三、展望

纵观《瓦里奥制造》的四款作品，除了NGC版的移植作，其他三作在创意上都有阶梯式的巨大进化，这也是最令人赞叹的地方。到了《摸摸乐》这一作，让人感觉几乎能够想得出来的点子都用上了，就算以后推出新作又能有多大的创新和进化呢？不过创意这个东西，只有想不到，从来就没有做不到的。如果2005年任天堂再次在NDS推出《瓦里奥制造》的新作，对于作为主要卖点的创意方面，就让笔者说一下个人观点吧。新作如果再度采用触摸屏和麦克风的功能来作为游戏的主要操作方式，给人的感觉除了更换了一些小游戏的种类，实际上创意方面并没有大的改变，玩家对这种"摸、吹"的游戏方式已渐渐缺乏了新鲜感，吸引力自然降低不少，能否再创佳绩就很难说了，而且似乎也违背了此系列一贯以独特崭新的创意来征服玩家的制作理念。依笔者估计，应该会先推

▲如果能够加入联机要素，游戏的乐趣一定会成倍提升。

出一个加强版来作过渡和延续，仍然充分利用触摸屏和麦克风的功能，并且在个人挑战模式的基础上增加多人挑战的新模式，分为“协作通关”和“多人竞争”两种类型，利用NDS的无线网络通讯功能来实现多人同乐。协作通关模式相当于《塞尔达传说 四支剑》，多名玩家需要相互配合共同完成游戏的要求来发展剧情，并齐心协力对付BOSS。不同的小游戏对协作的要求是不一样的，例如“打气球”这个小游戏要求把气球全部打破，手快的玩家就可以多打一些，想偷懒的玩家也可以袖手旁观（不过偷懒的那个人很有可能会在现实中被暴打）。而有些小游戏则出现提示需要特定的玩家去完成，其他玩家参与操作的话就会对该玩家造成干扰或直接导致游戏失败。多人竞争模式与NGC版的《大集合》类似，谁能最先完成游戏的要求就算胜利。这种多人同乐的设定对于一些持有NDS数量较多的玩家群（比如编辑部里的掌机王四人组）应该很有吸引力，4人同乐的快感并不等于单人乐的4倍，而是远远超越，这点相信玩过《塞尔达传说 四支剑》的人都有体会。

当加强版的热潮渐渐消退，任天堂就需要开发一款全新创意的另类《瓦里奥制造》来再次吸引FANS的眼球并维持其“小品级”游戏创意的王者地位，这便是最值得期待的真正意义上的最新作了。根据笔者个人的无责任猜想，此作将有两种发展情况，一种是完全摒弃NDS本体的触摸屏和麦克风功能，在卡带中搭载新的感应装置和振动装置，以实现全新的游戏方式。另一种就是重装上阵，不仅搭载新的感应装置和振动装置，触摸屏和麦克风功能也会联合混用，同时加入声控的功能，这样一来肯定能增加很多新的玩法。不过由于NDS卡带体积较小，感应装置的体积要尽量控制至最小，对集成度要求较高，可能会有很大难度。所以最佳的方式就是把感应装置做成GBA卡带的大小，直接插到GBA卡带槽里作为扩展部分。

那么，以后会不会出现只用麦克风的声控功能来作为游戏主要控制方式的《瓦里奥制造》呢，就让笔者简单来设想一下吧。首先卡带内必须搭载识别准确度较高而且容纳语言种类较多的语音识别芯片。因为各玩家使用的语言不尽相同，即使同一个国家还涉及到地域性的问题。日本国内方面，关西关东口音的辨别要考虑到。国际方面，使用率较高的英语美语也要涵盖（当然最好还要加上中文），游戏一开始玩家可以选择自己使用的语言来进行输入。语言种类的问题还是比较容易解决的，而语音的识别速度就是一大难点，这取决于芯片的技术含量，君不见电脑现在的手写输入语音输入还是取代不了键盘输入，就是识别速度的问题在拖后腿了。越好的芯片价格越昂贵，游戏的开发成本当然会成倍增加。如果识别速度慢，又没办法符合《瓦里奥制造》的“瞬间动作游戏”定位的制作理念。当然这只是一种发展可能性的设想，并不代表任天堂以后一定要做成这样才有创意。

从单人乐到多人乐，从回转乐到触摸乐，不管未来的《瓦里奥制造》变成怎样，她注定是不平凡的，她的本质是不会变的，那就是以独特新颖的创意，简单明快的游戏方式带给玩家莫大的快感和欢乐。Made In Wario！Made In Nintendo！笔者衷心希望任天堂能够多制作一些像这样充满创意而简约的游戏，给我们这些掌机玩家带来更多的惊喜。

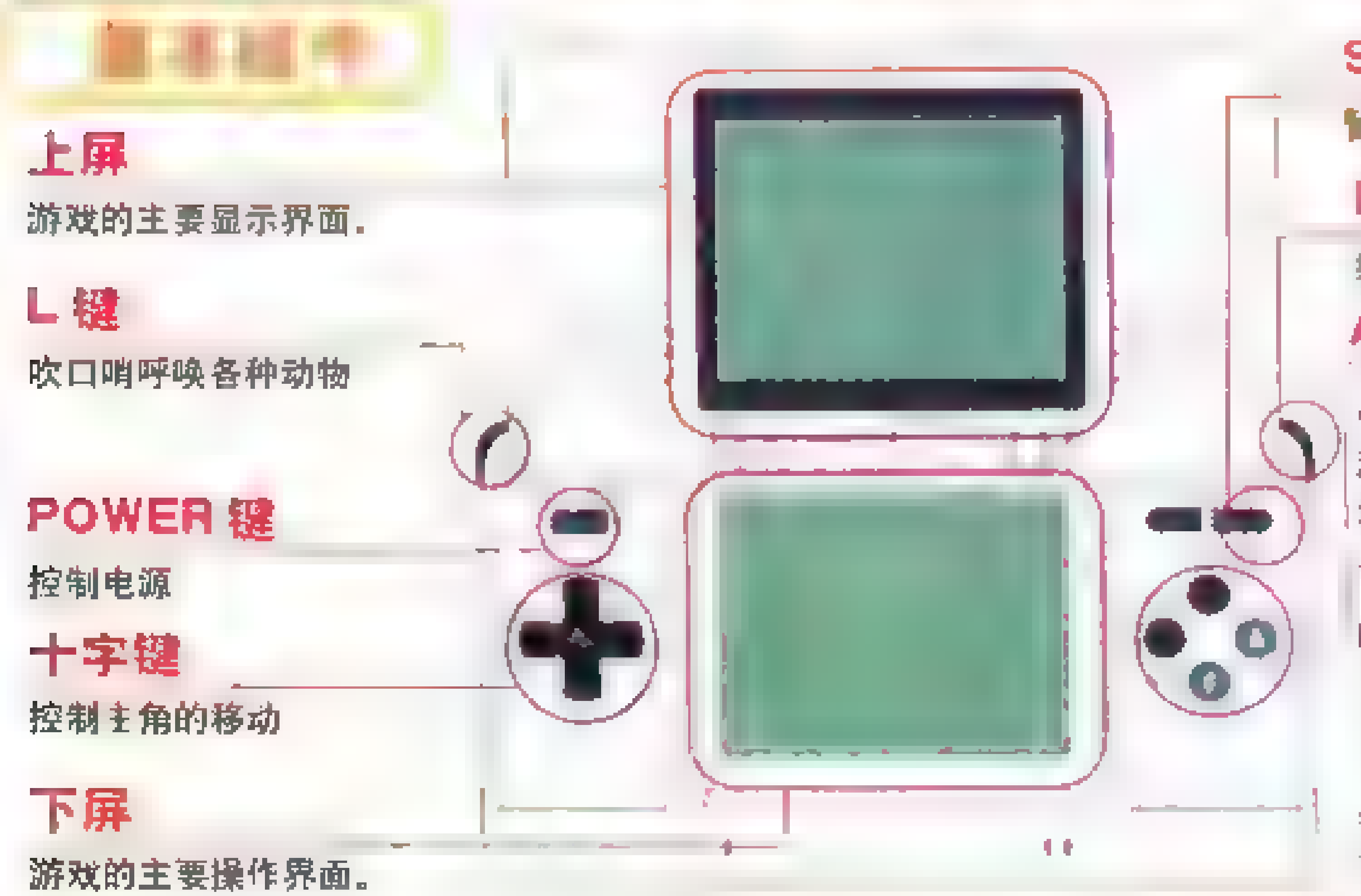
文 ChinaGba 一掊黄土、windX 编 铭风

牧场物语

◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄 全年龄

NDS版的《牧场物语》终于和大家见面了。游戏的画面虽然相比GBA版并无太大变化，不过游戏的隐藏要素十分多，而一些建筑和强力饰品对资材和金钱的要求十分高，同样了增加了游戏的耐玩度，到底是适合长期累计的游戏，推荐给系列爱好者。

让大家熟悉基本操作和菜单选项。



START键
暂停游戏，停止游戏时间

R键
组合键（见最下列表）

A、B、X、Y键
A键：把面前的物品举起，进行对话、调查，将手上物品扔出，通过对话给予村民
B键：向前奔跑
X键：吃下举着的食物
Y键：使用所装备的道具／将举着的物品放进背包

R+Y键：切换所装备的农具
R+X键：切换所装备的装饰品
R+A键：拿出背包里的道具

主角的家

床

调查后可进行休息，第二天早上6点起来。

CD架

这里可查看拥有CD的数量，而要欣赏音乐的话还得靠精灵电台。

电话

可打电话去矿石镇购物，送货速度非常快。

日记

通过点击来进行存档（セーブ）和读档（ロード）。

背包

查看玩家所持有的各种道具。

地图

可查看牧场的全体地图。

资产表

查看玩家的金钱，拥有的动物等资产情况。

装备栏

可将锤子、镰刀等各种农具拖至此，更换装备。

书柜

这里可查看包括操作方法和店铺等等游戏中各项要素的说明。在得到新物品和建造新建筑后说明还会添加。

日期·时间

这里可查看时间情报，右边的图标是天气情况。

物品栏

可放在此处的道具一般都是可以出货的物品，拖至此处后主角便将其举在头上。

饰品栏

饰品可给主角附加各种各样的特殊效果，装备后自动起作用。

触摸操作

让下屏出现模拟按键。

小技巧：由于背包内每格都可存放相同的物品99个，当拖至物品栏时默认将99个物品都举在头上。此时和村民对话或是将此物扔入出荷箱便会将99个物品一下子消费掉[illegible]其实只要先轻点一下相应的物品，物品周围出现红框，再[illegible]物品栏便只会拿出一个物品。

进行农作物和动物的培育，培养出出色的牧场。

清除土地

本作中可进行播种的土地并不局限在主角的牧场中，但是想要进行播种就必须清除土地上乱七八糟的杂物，然后利用锄头将土地开发成可耕种状态。想要清除杂物就要利用相应的工具。杂草和没用的作物要用镰刀来割除，石块要用锤子敲碎，而树枝则需要斧头的力量。石头和树枝也可扔进水里，而那些巨石和木桩要用相应的高级农具进行蓄力攻击才能搞定。锤子还能将可耕种状态的土地锤回原样。

作物培育

装备种子后便可进行播种，播种范围是以主角为中心的3×3格内，且只能播种在锄过的土地上，否则便会浪费。之后要替种子浇水，用水壶在水边装满水后便可进行浇灌，不断坚持，达到作物的生长周期后它们便会成熟，之后按A拔出并扔进出货箱就可赚钱了。农作物根据其种类和等级的不同，出货的价钱也各不相同。那么如何才能提升作物的等级呢？只需要在已播种的土地上再次播下相同种类的种子便可。农作物的最高等级是99，考验玩家的运气。游戏中除了农作物外还能种植果树，同样要播种在锄过的土地上。一颗果树占的位子为4格，不用替它浇水，等它自然结果。

可爱的宠物们

系列一贯的宠物小狗从最初就会陪伴着主角(连模样都没变过)，能用村长给的球来训练它，放牧时它会帮忙赶走扰乱的野狗。同时小猫也再度加入成为我们的玩伴，生活有了它们便不觉得单调。每天早上起床，抱抱它们可增加好感。只有和它们俩搞好关系，农场的大叔才肯送你马。游戏中的马是"《牧场》系列"唯一的陆行代步工具，骑着它如风一般在镇上奔跑，出货的东西还可以直接放入它身上的移动出货箱，能大大提高了工作的效率。

小屋的增筑

要饲养动物，它们住的地方是必不可少的，正如小鸡们要住在鸡屋里而不能住在狗窝里。(众人：废话，住在狗窝里的是狗。)本作中动物们住的小屋都需要通过增筑得到，小屋的所在地是玩家所决定的。增筑时可选用草、木材和石材以及黄金资材为建筑材料(三只小猪?)，数量满足后便可请建筑工来盖房子了。不过值得注意的是，如果用草和木头增筑的话，一旦到有台风天气，动物小屋便有可能会损毁，会引起动物们的不满情绪。而一旦小屋完全被破坏，里面住的动物也会死掉，这个损失可是巨大的啊。

触摸手套

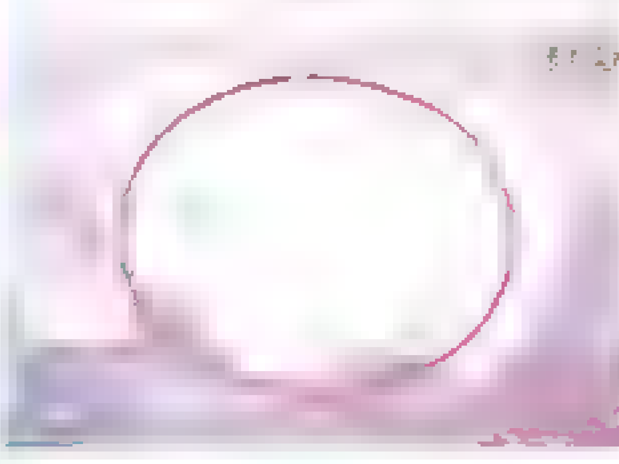
充分利用触摸屏的系统之一。从养鸡场等处可花1000G购得タッチパネルグローブ。之后就可以玩照料动物的各类小游戏了。在装饰品栏装备タッチパネルグローブ后直接调查动物可抚摸它们，而同时装备刷子、挤奶器、羊毛剪的话可分别进行刷洗、挤牛奶与剪羊毛(当然剪羊毛只能在羊身上进行)。

触摸：要用触控笔迅速在下屏幕的动物身上来回划动，动物高兴的时候便会飞出一颗红心，并获得额外加分，反之生气时会飞出骷髅的标志(一处)，并扣掉分数。左下角的心随着得分的提高也会从蓝心转为绿心，甚至是大红心。

刷洗：刷子对大部分动物有效。进行刷毛游戏时同样是在下屏幕内用触控笔完成，当笔划过动物身体时会产生肥皂泡，肥皂泡越多越大则分数会更高，要注意一旦笔移开，肥皂泡也会慢慢变小，分数也会迅速下降。刷洗完毕后(也就是分数达到最高时)按十字键的下对动物进行冲洗，冲洗完毕，原本那些沾满泥土脏东西的动物们会变得很鲜亮哦。

挤牛奶：健康的大牛才可以挤奶，而生病或怀孕的大牛无法产奶。只装备挤奶器时会根据牛的好感度产出相应等级的牛奶，进行挤牛奶小游戏时，要快速在牛肚子上划动，将牛奶瓶装满。牛奶瓶上显示着当前牛奶可达到的等级，最低为S级，奶瓶渐渐装满后可得到M型甚至L型。

剪羊毛：健康的大羊才可以剪羊毛，不高兴、生病或怀孕的大羊都无法剪毛，每次剪完毛需要1星期才能长出新的毛。剪毛的小游戏中开始时，可看到长满蓬蓬松松毛的一只羊，利用触控笔在下屏幕迅速划动，划过的地方毛就会消失并积累成羊毛团，剪得越多越快则得到得羊毛等级就越高。



动物介绍

鸡和鸭

1. 需要先增筑鸡屋后才能买鸡；增筑了水池才能买到鸭子。

2. 每天抱一次，用触摸手套玩一次小游戏可增加好感度。
3. 蛋可以放到孵化箱，孵化的小鸡带有一定的好感度。
4. 每天都要在饲料箱放入足够的饲料。
5. 晴天可以放牧，放牧就不需要喂食，不过记得用栅栏围好，一旦被野狗袭击，会不高兴甚至生病。
6. 成年后可以参加比赛，并且会根据名次获得不同的称号。

牛和羊

1. 需要先增筑牛羊小屋后才能从牛羊牧场购得。
2. 每天与动物对话一次，用触摸手套玩一次小游戏可增加好感度。
3. 大牛可以挤奶，每天一次；大羊可以剪羊毛，一星期一次。
4. 使用牛(羊)种可以使大牛(羊)受孕，受孕后单独使用一个饲料箱。
5. 每天都需要喂食，牧草收割后会成为牛羊饲料。
6. 晴天可以放牧，但需要有长成的牧草。
7. 放牧时要用栅栏围好，一旦被野狗袭上，会不高兴甚至生病。
8. 成年后可以参加比赛，并且会根据名次获得不同的称号。

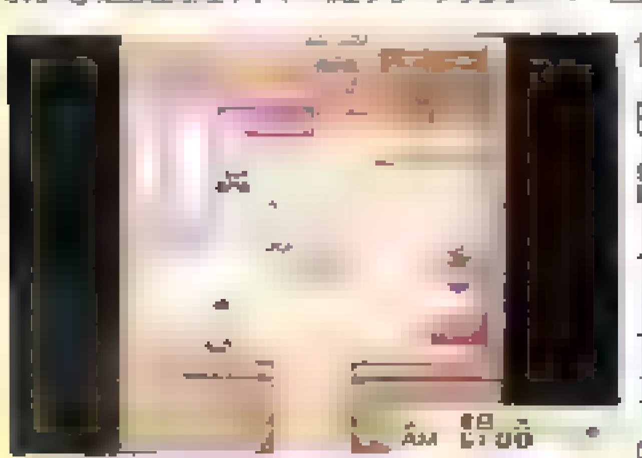
增加好感度的事情	减少好感度的事情
每天抱一次或对话一次	忘记喂饲料
每天用触摸手套玩一次小游戏	用工具攻击动物
马、牛、羊每天用刷子刷洗一次	雨天依旧放牧
用剪刀或挤奶器收获时	被野狗袭击
骑乘大马时	生病

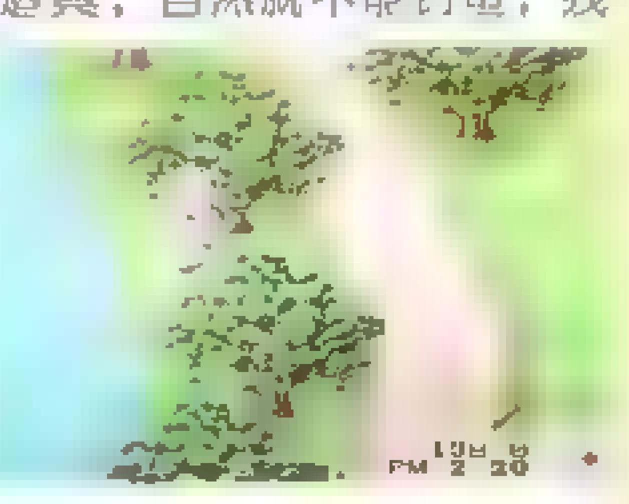
三、其他活动

钓鱼

主角出场时并未带着钓竿，要在土曜日(天气为晴)PM12：00~PM14：00，在不装备任何农具的情况下前往西南山丘小屋，便可得到钓鱼竿，从此便不用望洋心叹了。有水的地方就有鱼，当然水桶里就免了……最南端的大海，南北横贯忘忧谷的"忘忧"河，矿石场西边的大瀑布、路边的小水池，以及女神之泉边……都可钓上大鱼。

装备钓竿后对准水池抛出，剩下的就是等待了，一旦滴的一声，主角头顶出现惊叹号时就得迅速拉杆(Y键)。钓到鱼，自然直接放进背包，不过钓上的是树枝、破罐等垃圾的话不要随地乱丢，家里有垃圾箱。还记得GBA版中我们利用节日的不耗时间不耗体力的优势在湖边钓鱼吗？MMV这次可就没这么体贴玩家了。节日期间无法使用道具，自然就不能钓鱼，残念——





钓上的鱼可以养在养鱼池中，拿着鱼对准养鱼池丢下去(A键)即可，需要取出时同样空手对准养鱼池调查(A键)，然后选择取出大鱼、中鱼或是小鱼。鱼池并不能无限制丢鱼进去，总和最多为100条，剩下的还是放在冰箱里保存。不过推荐大家也养大鱼，且不要使总和接近100条。原因？既然养了大鱼，大鱼自然就得为我们做贡献——繁殖小鱼，让鱼儿们一代代生长不息吧。

矿石挖掘

本次的矿场并不像《矿石镇的伙伴》一样分布在各个地点，而是统一在了右上的山洞内。

在早晨和夜晚进入山洞便会发生事件。博士出现告诉主角他的探索有了新的发现，询问主角是否带了锤子，之后主角便会砸开相应的矿场入口。游戏中的矿场一共有4个，难度依次上升。完成一个后才能再次触发事件打开另一个矿场的入口。和GBA版《牧场物语》一样，进入矿场需要用到的农具有锤子和锄头。锤子用来打碎岩石发掘矿石，而锄头则用来寻找通往下层的入口。不过本作的矿场也有一些变更，首先在矿层中出现了落穴，经过后便会往下掉，掉落的层数随机。虽然会扣除相应体力，但这可是通往下层的捷径。想要有效利用落穴，考验自己的人品和SL的耐心。而另一个变化是在中级以上的矿场内会出现怪物，碰到便会妨碍你的行动并扣除体力，十分麻烦。

初级矿场只有10层，里面能够挖到各种升级农具用的矿石。中级则一下子变成了255层，矿场里面是各种宝石，而打倒最后一层的所有怪物后能够得到"传说之剑"，是对付怪物的利器。高级矿场是999层，里面是珍贵矿石、进化农具、密宝什么的。最上级矿场十分恐怖，上千层还不见底……期待我们的后续报道吧。

赌博

首先，我们先了解一下开启赌场的隐藏事件。在周日的任意时刻，由西向东通过东边的木桥后，会自动发生事件，小精灵ダブリン出现，剧情过后赌场开放。不过此时仍然不能进行赌博事件，因为ダブリン只是赌场掌柜，只负责赌币和奖品的兑换工作。而玩家要调查镇上的水井、宿屋后的暖炉以及レオナ家门前的喷水池，会增加三位小精灵：ホップス、チップ以及ジャン。他们分别负责ポーカー(梭哈)、ブラックジャック(21点)以及神经衰弱三个赌博项目。在最左边的柜台用现金兑换赌币后(比率为10：1)便可和相应的精灵对话，开始赌博了。每次下注最高可用10枚奖牌，胜利后可以选择是否进行猜大小的赌局(第2项要从下方4张牌中翻出一张比电脑给出牌大的牌)。胜利后获得的赌币翻倍。

梭哈：根据5张牌的牌面决定相应倍率，至少要有一对，期间可选择换掉不要的牌。

21点：选"もう一枚"可追加牌。将牌面相加，数值接近21点者胜，超过21点则立即输。

神经衰弱：考验记忆力的游戏，先翻出4对牌的人便胜利。

小精灵的雇佣

本作的副标题为"精灵驿站"，游戏的相关内容当然也就以小精灵为最主要的项目。在初期女神被石化后，101个小精灵也成为了受害者，而它们会随着玩家的上色表现逐渐出现。小精灵最主要的作用和前作一样，能够帮助主角干活。游戏中根据精灵颜色的不同而分为各种队伍，可分别帮主角做不同的事。但最可惜的是每次只能委托一个队伍进行工作……

雇佣小精灵需要有银币，在赌场能够换到。会根据你委托的队伍的种类和帮助时间的长短来决定费用。它们会在每天的AM6：00～PM9：00，在你指定的地点工作，不过暴风日和休息日是不会来工作的(会退你钱)。

どうぶつ	负责喂动物，出荷相关产品
しざい集	收集资材
どうぶつ（ブラシ）	培养和动物的好感
しゅうかく	农作物的收获
かいふく	回复体力
つり	钓鱼
水やり	浇水

熟悉了解村庄中的各个商店。

电话购物

这一次采购日常所需的商店都采用了电话购物的方式，一切都在家里利用电话完成，免去了玩家东奔西跑找商店的麻烦，节约了很多时间。不过想打通电话也得等商店开门了才行。电话购物的商店都位于矿石镇上，所以作息时间同GBA版《牧场物语 矿石镇的伙伴》。店主人也是矿石镇中出现的人物的子孙（看模样就能认出来）。

にわとりりあ

开店时间：11：00AM~4：00PM

休息日：日曜日

养鸡场出售各类家禽以及饲料，想养鸡养鸭可就全靠它。不过贸然去购买鸡可是会被拒绝的，先找木匠增筑养鸡的小屋才能买到鸡。至于鸭子，则要造好水池后才会开始出售。

とりのエサ	鸡饲料	10G
动物の药	动物的药	1000G
鸡を买う	买鸡	1500G
鸡を卖う	卖鸡	
アヒルを买う	买鸭	2000G
アヒルを卖う	卖鸭	

ヨーデル牧场

开店时间：AM10：00~PM3：00

休息日：日曜日

ヨーデル牧场是出售牛羊等牲畜的地方，想得到好喝的牛奶吗，想试试亲手剪羊毛吗，快打电话吧定购吧。这里也要求先建好牛羊住的小屋才同意出售动物啊。这里的铃铛可别忘了买，牛羊可不会听口哨就跑过来。

商品一览

饲い叶	牛羊饲料	20G
动物の药	动物的药	1000G
牛のタネ	牛种	3500G
羊のタネ	羊种	3000G
ベル	铃铛	500G

ザつか屋

开店时间：AM9：00~PM5：00

休息日：火曜日、日曜日

杂货店出售着四季基本作物的种子以及料理的各类材料。种子会随着季节的不同而变化，每个月的最后一天开始卖下一季的种子，方便早做准备。要增加背包的容量的大背包一定要尽早购买，每增加一次背包容量就增加18格空间，最大的背包是54格空间，还有方便出货用的筐，只要5000G而已。当购买到一定次数以后，还附赠特别服务——开通电视购物栏目。好处多多，欲购从速。

商品一览

[illegible]	
かぶの种	萝卜
じゃがいもの种	土豆
きゅうりの种	青瓜
いちごの种	草莓
[illegible]	
トマトの种	番茄
とうもろこしの种	玉米
たまねぎの种	洋葱
かぼちゃの种	南瓜
[illegible]	
なすの种	茄子
にんじんの种	胡萝卜
さつまいもの种	地瓜
ほうれんそうの种	菠菜

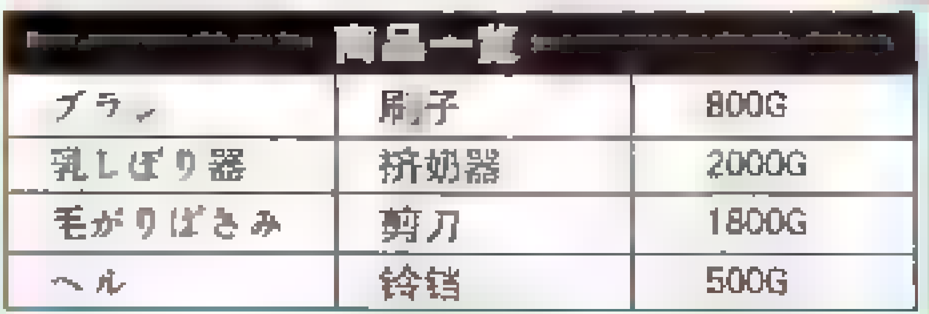
[illegible]	
牧草の种	牧草
おにぎり	饭团
パン	面包
油	油
小麦粉	小麦粉
カレー粉	咖喱粉
だんご粉	肉丸粉
チョコレート	巧克力
ワイン	葡萄酒
ぶどうジュース	葡萄汁
かご	筐
リュックサック	大背包
大きいリュック	超大背包

锻冶屋サイバラ

开店时间：AM10：00~PM4：00

休息日：木曜日

嫌工具用的不趁手吗？快快致电サイバラ锻冶屋，这里的师傅拥有高超的技术，当你的农具经验足够时，便可用矿石将农具进行升级。照顾牲畜时需要的刷子等工具也是出自锻冶屋师傅之手。顺带为增筑屋做个广告，如果在增筑屋增筑了メーカー小屋，还会追加打造一系列加工机。



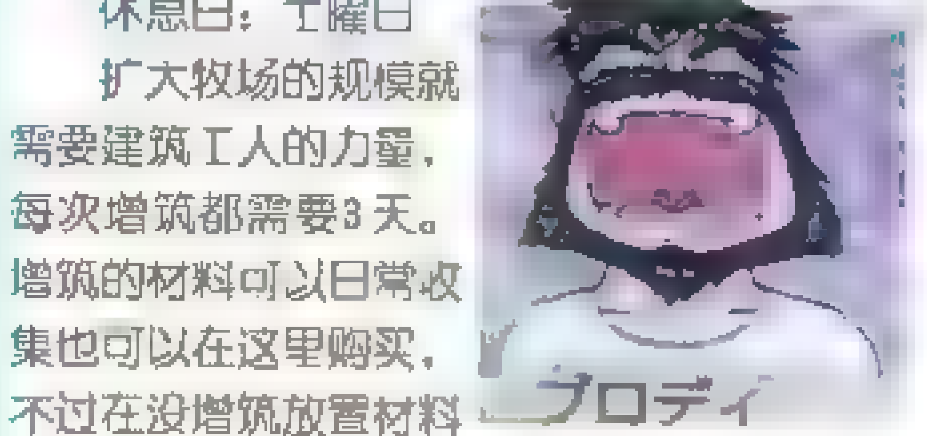
商品一览

ブラシ	刷子	800G
乳しぼり器	挤奶器	2000G
毛がりばさみ	剪刀	1800G
ベル	铃铛	500G

增筑屋ゴッツ

开店时间：11：00AM~4：00PM

休息日：土曜日



扩大牧场的规模就需要建筑工人的力量，每次增筑都需要3天。增筑的材料可以日常收集也可以在这里购买，不过在没增筑放置材料的小屋前就只有放在背包里。选择建造各类小屋后的第二天早上，木工会来拜访，询问建造地点等信息，小屋只可以建在可耕种的土地上，地面上如果有杂草、树枝、石头或是已经种下的作物，则会被覆盖。以下列表中会标注所需面积，鸡屋和动物小屋可以反复增筑。

起初增筑屋并不提供自宅的增筑，需要先依靠电视购物买齐工具箱、装饰柜以及桌子，随后便会收到可增筑自宅的来信。自宅可增筑两次，最终形态可是初始状态的3倍大小，完成后还可以增加地下室、浴室甚至是厕所等设施，在家也可以享受生活啊。最后悄悄的透露一点，如果花了9亿买下无人岛，还会追加别墅的建造。

增筑一览

自宅を増筑する	增筑自己的屋子
お风呂を増筑する	增筑浴室
トイレを増筑する	增筑厕所
地下室を増筑する	增筑地下室
とり小屋を建てる	建造鸡屋（5×6）
动物小屋を建てる	建造动物小屋（6×6）
サイロを建てる	建造牧草仓库（4×5）
きのこ小屋を建てる	建造蘑菇养殖屋（4×5）
メーカー小屋を建てる	建造加工机小屋（4×5）
木材置き场を建てる	建造木材放置处（4×5）
石材置き场を建てる	建造石材放置处（4×5）
黄金の资材置き场を建てる	建造黄金资材放置处（4×5）
池を造る	建造水池（3×4）
别墅を建てる	建造别墅（在无人岛上建造）
取り坏す	拆毁损坏的房屋

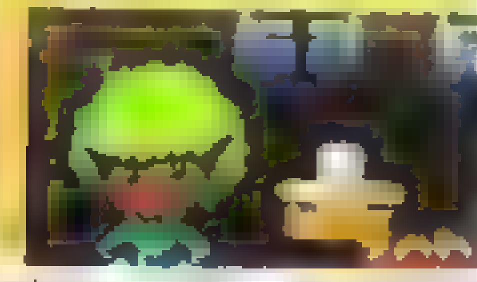
教会

开放时间：PM12：30~PM4：00

休息日：土曜日、日曜日

本作并没有祈祷的要素存在，这里的教会主要是用来解除诅咒道具魔力的地方。

テレビショッピング



在杂货店购买一定次数的东西之后，便会开启电视购物专栏，精灵频道2CH，每星期都会出现不同的家具供购买，当购入部分家具后，增筑屋才会提供自宅的增筑，增筑后可购买新的家具，结婚必备的大床和做饭用的厨房也得在这里购买。所以大家要时常收看电视购物频道，把自己的家打扮的漂漂亮亮。

忘忧谷的商店

忘忧谷也有自己特有的店面：农场、小精灵屋、酒吧，行商人班的店以及夏天才出现在海滩的海之家。这些店多会出售一些恢复体力，方便工作的特殊物品，所以有空的时候要多多光顾。

农场

开店时间：PM4：00~PM7：00

休息日：月曜日

农场只在傍晚开放，在农场左边的房间内除了出售当季可种农作物的种子外还有各类树种：苹果、香蕉、橘子等。

树种的生长期很久，不过想体验新鲜的玩家不妨尝试一下。自家牧场中心便种着一颗桃树，夏天可以收获不少桃子。きのこ小屋建造好后还会开始出售其他培育用菌类作物。

树种一览

ももの种	桃树	3000G
バナナの种	香蕉树	2500G
オレンジの种	橘子树	2800G
りんごの种	苹果树	1500G
ぶどうの种	葡萄树	2700G
しいたけの种	香菇	3000G

バーンの店

开店时间：10：00AM~6：00PM

开店日：每月的3号、8号、13号、18号、23号、28号

行商人班总能发现一些奇珍异宝，准备足资金，等他一出现在宿屋二楼的尽头就快快大采购吧，别处得到的宝物也可以向班出售，不过班先生毕竟是JS，总喜欢开出很低的价格来收购，一定要跟他好好的讨价还价，争取卖个高价。如果有条件跟GBA版的《牧场物语》联动的话，这里还会出售新的DVD光碟。

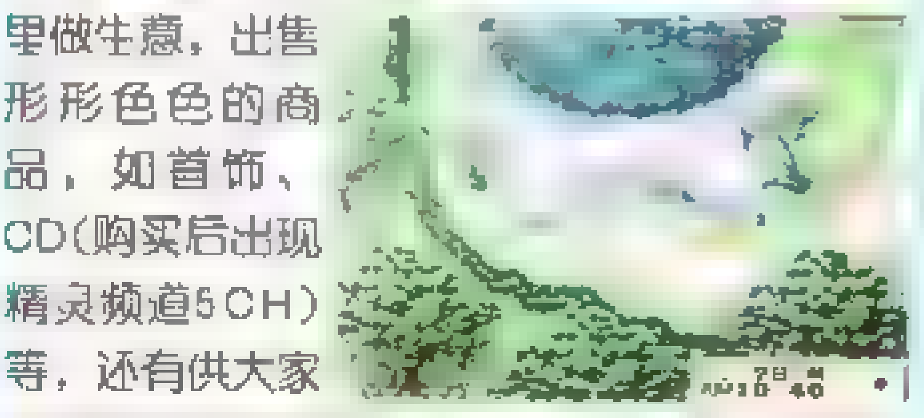
商品一覧

ちからでーる	体力回复药
かなりちからでーる	大体力回复药
つかれとーる	减少疲劳的药
かなりつかれとーる	减少很多疲劳的药
女神の胸饰り	增加体力上限（效果小）
かつぱの胸饰り	增加疲劳度上限（效果小）
女神の帽子	使用道具时消耗的体力减少（效果小）
かつぱの帽子	使用道具时增加的疲劳度减少（效果小）
テレビ	电视
DVDプレイヤー	DVD播放机
DVD	DVD光碟（一共120张）
でぃあ MY ぷりんせす	DVD光碟
まことクンちぇんじ 登校	DVD光碟
美少女怪盗スターリリイ	DVD光碟
新机动大战サイキョウオー	DVD光碟
アイテムを売る	出售宝物

コロボックルのお店

开店时间：AM10：00~PM6：00

宿屋二楼尽头的箱子里藏着一位小精灵(从上方调查)，这个花色帽子的小精灵会在精灵屋里做生意，出售形形色色的商品，如首饰、CD(购买后出现精灵频道5CH)等，还有供大家收集的牧场物语系列套卡，一共608张，要想收集齐全可不容易呢。如果与GBA版联动后会追加GBA版的音乐CD。



商品一覧

[illegible]	
女神の耳饰り	女神的耳环
かつぱの耳饰り	河童的耳环
友好の胸饰り	友好的耳环
[illegible]	
1万G券	出荷1万G的奖券
100万G券	出荷100万G的奖券
牧场物语カード	牧场物语套卡

ブルーばー

休息日：水曜日

开店时间：PM5：00~PM11：00

出售酒水饮料的BAR，不过只有晚上才开门。许多村民会固定在此光顾，可借机培养好感。

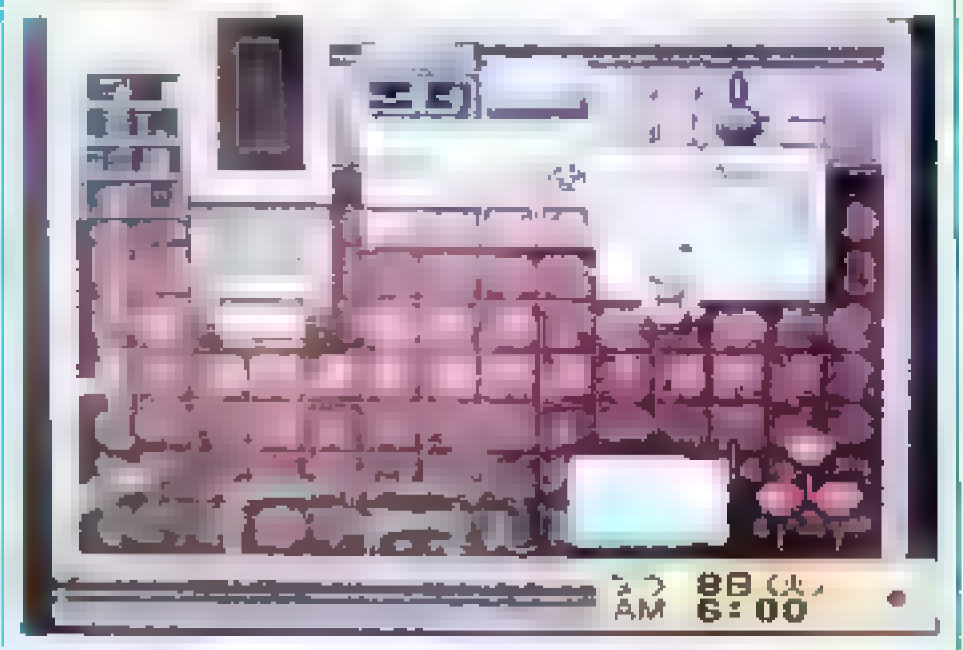
海の屋台

开店日：夏天的晴天

出售各类快餐，只有夏天才在海边开张。（海边同时也是大多数活动所举行的地方。）

友好度提高大法

和村民的友好度一直是玩家除金钱外最致力要努力的方向，而本作中厂商为玩家提供了快速加好感的捷径！而这一切的实现就要靠新宠物猫了。把猫拿给村民看（即抱着猫与村民对话），每对话一次，会使村民的好感度+1，利用此方法，可在一天内使所有村民好感度达到MAX！和下方发电研究所的博士好感达到100后可进入他那里的地下室见到人鱼，用此法可快速达成哦。



赚钱大法

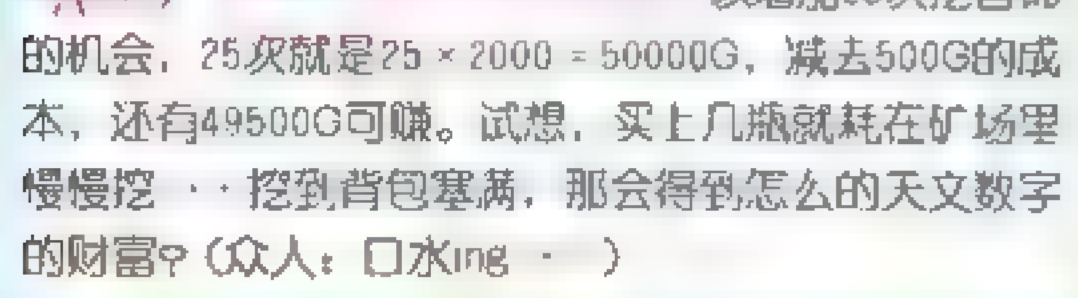
对于刚来到牧场的牧场见习生来说，背包里仅有的500G一定会觉得手头紧吧。看看商店里的各个商品的标价，动辄就是几千G，种子也要好几百G。难道就要靠仅有的两包萝卜种子开始慢慢的挣钱？也许有人说，萝卜的生长期短，几个循环下来就能赚上不少。但，这几十几十的差价要积累多久呢……我们需要的是大笔的钱，然后盖房子、养鸡养牛……所以，让我们转遍忘忧谷找找掘金的最佳场所吧。

方法一：挖矿

右上角发掘场的地面埋有首饰，仔细用锄头挖挖看，每次进挖掘现场总能挖到1～7件，首饰每个出货价为2000G。若积累下来(背包越大自然积累越多，一格可以放99个)，等到班先生来的时候卖给班，则每件可卖到2200～3500G的高价。

究竟怎么个赚法呢？我们来计算一下。在发掘场，我们只需要用锄头挖地得到首饰，然后留下足够的体力跑回家即可，可不要总把主角累垮了，然后被强迫送回家。主角的初始体力是100，疲劳最大值也是100。每挥动一次锄头消耗体力2，当体力为0时，疲劳开始每次增加2，疲劳最高时晕倒。所以理论上我们可以挥动97下锄头(体力降到0时，疲劳自动+2，且为了不晕倒，必须留2点疲劳度支撑回家)，当然，大家尽可能不要这么虐待主角了……很残忍……(众人：这主意不是你想出来的嘛。)先撇开虐待主角的问题，挥动97下锄头意味着什么？意味着我们可以挖到97件首饰，不说班先生的随机卖价，即使拿去出货，97×2000=194000，十九万多……一次就可以赚这么多，一天就成了十万富翁了(^0^)。

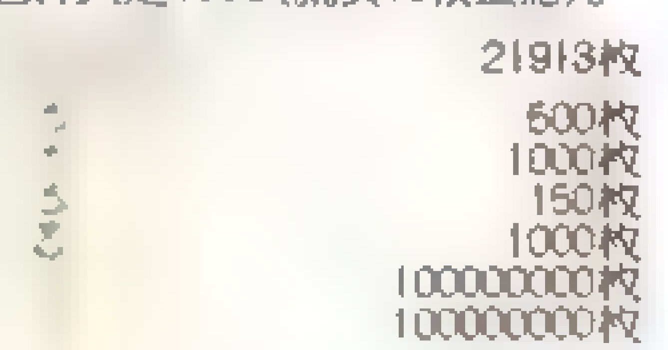
跟进一步想，如果买进回复剂等药品恢复体力后继续挖呢？拿最便宜的回复药来说，一瓶回复药是500G，可增加体力50点，减少疲劳1点，也就是说可以增加25次挖首饰的机会，25次就是25×2000=50000G，减去500G的成本，还有49500G可赚。试想，买上几瓶就耗在矿场里慢慢挖……挖到背包塞满，那会得到怎么的天文数字的财富？(众人：口水ing……)

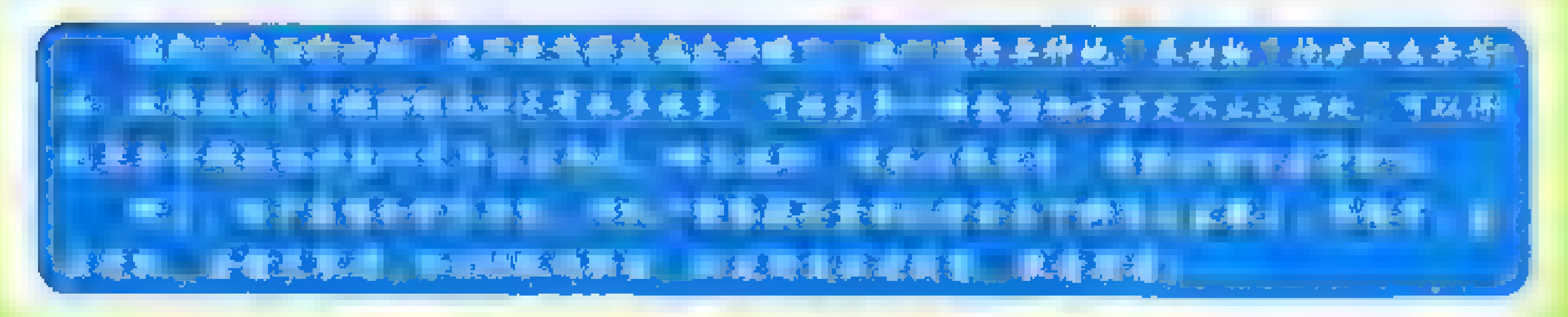


方法二：赌赢奖品

在赌场中利用SAVE/LOAD，运气加上耐心，我想赢上数万甚至数十万奖牌只是时间问题。奖牌足够多意味着什么，意味着我们可以去兑换秘宝！飞行石：装备后点击下屏幕地图可瞬间飞到该处；真实の腕轮：装备后随时显示当前体力和疲劳度；爱の腕轮：装备后显示当前对话者的爱情度以及好感度；赤マント：红斗篷，远程操控，并且引出新商品：ゴッドハンド和ミラクルグローブ，装备时扔出的物品自动出货，这才是顶级的秘宝啊。(众人：等等，等等，我们现在说的是如何赚钱啊。)

咳咳(痛苦地被众人从得到秘宝的幸福中拉了回来)，秘宝可以卖，卖给谁？当然是喜欢收集奇珍异宝的班先生。经过一番激烈的讨价还价战，我们可以获利多少？来看一看吧：飞行石，5800～8300G；真实の腕轮，11000～17000G；爱の腕轮，28000～42000G；赤マント，380000～570000G。不需要消耗一丝体力(当然是游戏主角的，玩赌博对我们来说可是体力活－－b)，成本也许只是100G(就买10枚去赌)。



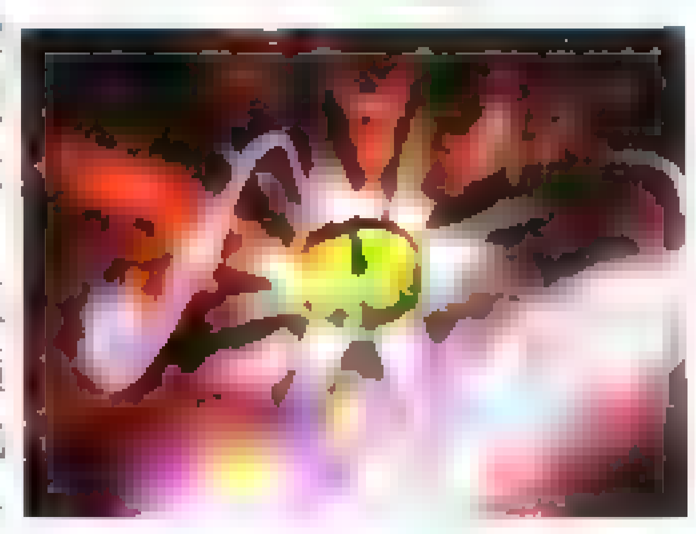


文 铭风

继音乐方块游戏《Lumines》之后，Q.B的又一部方块游戏《陨石大战》也登场了。游戏的操作充分利用到了触摸屏，利用触控笔来移动下屏的方块。游戏方法简单而易夹，通信对战的乐趣也十分丰富，是一款供玩家随意游玩的休闲游戏。

NDS

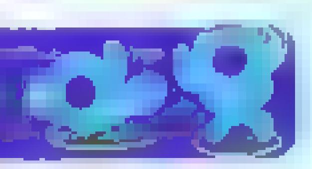
基本操作：利用触控笔来点击相应的选项就可以拉，而方块游戏进行时也只需用触控笔来上下移动方块，利用L R键来进行一下加速便可。(你不幸掉了触控笔的话就去买一只，方向键+A键移动方块是绝对来不及的。)



不管是过去还是未来，宇宙的宽广是无法被束缚和想像的。在宇宙面前，人们的想法和常识就像掉入了沙漠中的沙粒一样。在未知宇宙的银河中，只要有一个惑星发生暴走，就会使所有星球就会陷入前所未有的危机之中。

原本是资源丰富的惑星，但和物质构成像太阳一样活跃的流星冲撞之后，便会进行融合。持续产生无规则运动的物质群，同时摆脱星球的重力，向银河的四面八方飞散，集体寻找其他星球进行攻击。无数的星球在冷酷无情的流星群攻击下化为了宇宙的尘埃，但是，有些高度文明的星球也发现了对抗陨石群的方法。他们幸运地发现，当相同构成的陨石靠近的话便会产生强大的运动能量，产生逆喷射，能够将陨石射向发射源。为了守护自己的星球，为了维护宇宙的和平，作战开始了……

种类丰富的游戏模式



メテオス

不断增殖陨石的星球就被称为メテオス，因此此模式也是最主要的游戏模式。

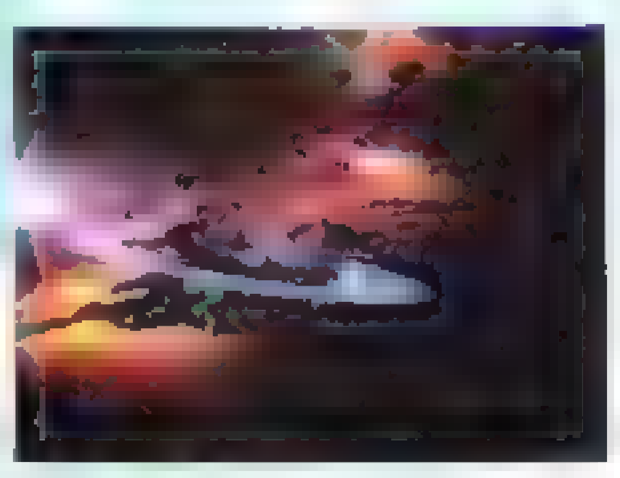
シンプル（简单模式）

在此模式中玩家可以设置好规则，然后开始游戏，各选项作用如图。

游戏的星球 设定规则

死亡次数
游戏难度
电脑强度
设定对手
队伍颜色

スタートリップ（星际之旅）



本作的故事模式，玩家将扮演星球保卫者，乘坐由物质构成和メテオス相似的异质行星所改造成的惑星战舰前去打击陨石发生源。然而途经其他行星时却会被误认为メテオス而受到攻击，因此要排除万难才能达到挽救宇宙的目的。

ストレート：单一路线，玩家将途径多个星球，最终和メテオス进行决战。遇到的星球随机，根据是否接关而有两种结局。

ブランチ：多分支路线，玩家可选择前进的路线。途中遇到的星球是固定的，按照最终到达的メテオス进入相应的结局，一共有7种。

マルチ：多重路线，这里要跟星球联盟进行

战斗。战斗的同时会给予任务要求，任务完成的话才能往上前进，根据任务完成情况一共有3种结局。

▲多重游戏战斗一开始就会给予相应任务，其中最难的莫过于要一次性打上50个陨石了

通信对战

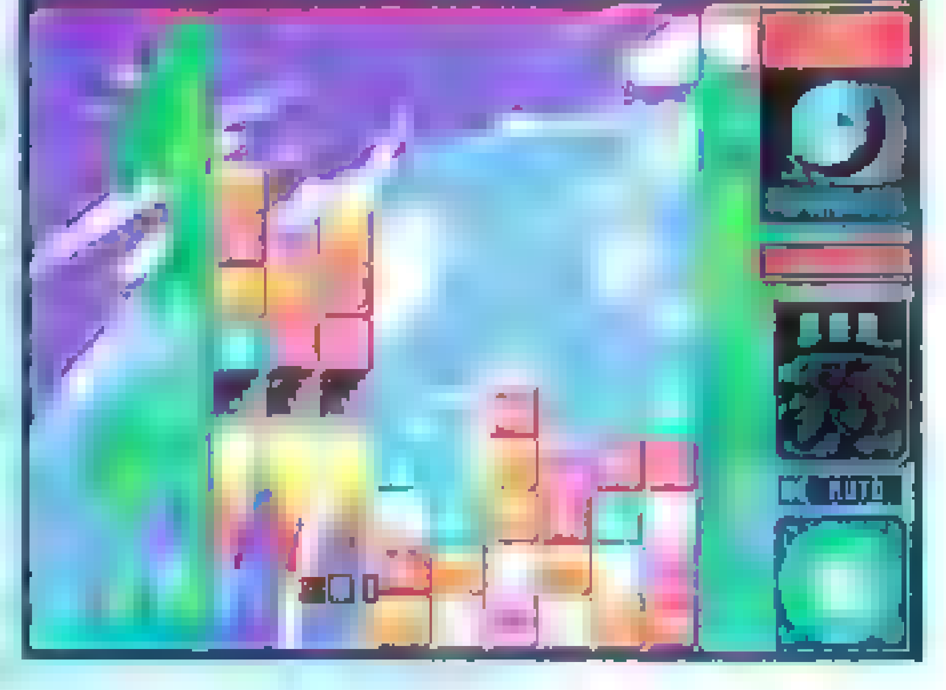
作为一款方块游戏，对战绝对是一个不可缺少的要素。因此本游戏也一样，根据玩家拥有的《陨石大战》软件的情况而有各种游戏方法。

大家都有卡带：进入通信对战的"对战"选项，第一项是成为主机，第二项是寻找成为主机的机器来共同游戏，最多四人共同游戏。此对战要素很全，可自由选择行星，战斗中各种道具也会出现，最棒的是会累加陨石素材。

仅一人有卡带：这样的话便只能由有游戏的人选择"DSダウンロード"来成为主机。而其他玩家则要在NDS的标题画面选择下载来连接。不过只能选择四个行星来对战。而主机选择的是"おためし版ダウンロード"的话，其他玩家便可下载到体验版来单机试玩（可惜关机后就没有了）。

没有人有卡带：这个……就没有办法了，去买吧。

简单而另类的游戏方式



游戏就和故事中所阐述的一样，在开始后整个游戏场地便会从上方不断掉下陨石。当场地某一竖列被陨石堆满后，你的星球也随之被毁灭了（即GAME OVER）。而玩家所要做的就是用手中的触控笔移动屏幕中的陨石，让3个或3个以上相同颜色的陨石相邻，这样便能让这些陨石喷射能量，将上方的陨石都顶回宇宙。产生喷射的陨石会变成黑色，落下后随机变为其他物质。

无论是横向相邻还是竖向相邻都可产生喷射，然而产生的能量却是有限的，当上方给予的压力过重的话便不能将陨石全部消除。遇到这种情况就要利用第二次点火，即在喷射上升的过程中移动空中的砖块再次形成一次喷射，增加力量。尽量将二次点火的陨石设置在最下方可顶上更多的陨石，之后再点火形成多次点火的威力更强。

一些小技巧

射出砖块：用触控笔向上拨动砖块可将其射向空中（相同颜色的会碰撞销毁）。因此当空中的陨石缺少材料无法进行二次点火时，可将地面上的陨石材料发射到空中，达成喷射。

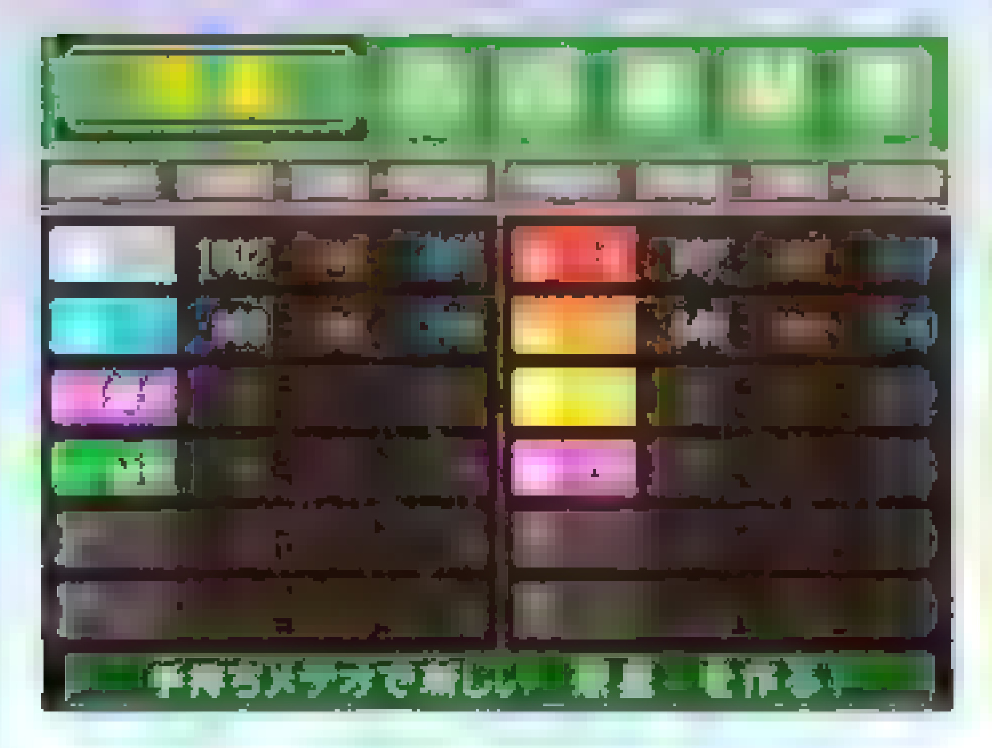
横竖配合：横向相邻可顶上的陨石数量很多，而竖向相邻虽然只能顶上一排陨石，但喷射力很大。利用两者的特性可先进行横向喷射顶上大批砖块，再在空中发动竖向喷射。

阶段跳跃：既在空中将相应的陨石摆放好，落地后正好能和地上的砖块相邻，发动喷射。

空中接力：发生喷射的陨石可顶那些空中没有飞出宇宙的陨石堆，阻止其下落的同时也和它结合成了更大的陨石堆。此时再进行二次点火便可一下子将一大堆陨石顶出去。

合成室

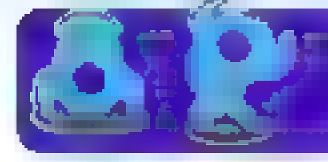
合成可说是本游戏的乐趣之一，在游戏过程中那些被打上天的陨石都成为了玩家的合成素



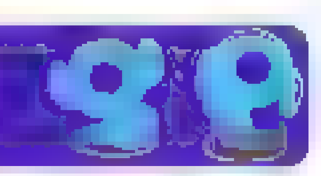
材。游戏中那些行星，道具和音乐都可合成出来，供玩家在其他的模式里使用。那些行星在最初并不会在合成列表里出现，只有满足了合成条件后才会出现。针对每个行星所需的合成条件，玩家可选择相应素材出现率较高的行星来游戏。当然，这个设定还是强调积累的，慢慢来吧。

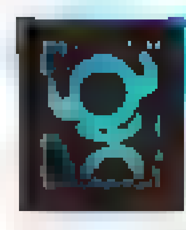
其他选项说明

タイムアタック	可以进行时间和四个项目的挑战
チャレンジ	挑战模式，选择行星来挑战最好成绩。
あそびかた	教学模式，查看游戏方法。
オプション	可设置道具的出现率，惯用左右手、音量平衡和消除记录。
おまけ	有音乐鉴赏、游戏数据和提供试玩版下载。

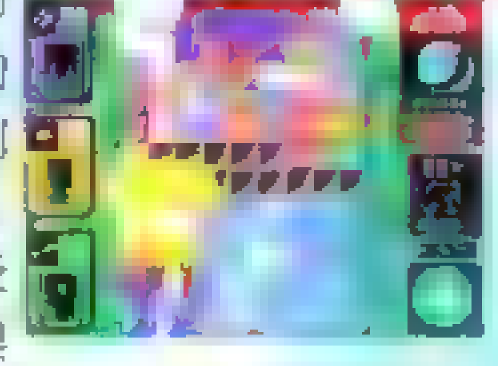


丰富多彩的行星





空气、水分和土地都十分平衡的青色星球，他的外观和性质和地球酷似。行星诞生了约50亿年，有数万种生物出现并毁灭。最终，创造了文明的ジオライト星人成了星球的支配者。它们利用改良型战争兵器来对抗陨石。

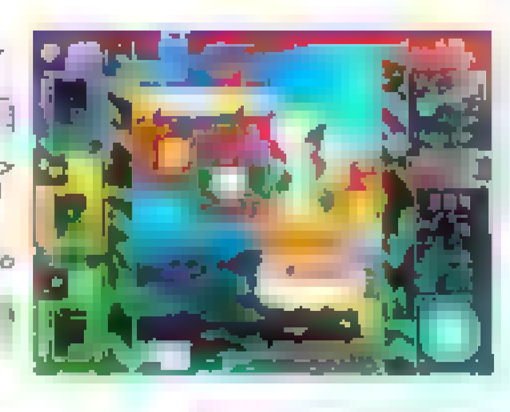


特性：各项特性都十分平均的星球。

以前的アナサジ一直充斥着地上族和地下族的战争，最终地上族获得了胜利。行星的大气层十分稀薄，星球上缺少水分，星球人可像仙人掌一样几十天不摄取水分。星球表层大部分都是岩石和荒野，日昼温差强烈。星球人利用原始的巨大投石机来对抗陨石。

特性：喷射威力较大，岩系陨石比较多。

星球的表层被海洋所覆盖，海洋透明度高，阳光充足。海中孕育了各式各样的生命，从微生物到巨型生物。而其中创造了文明的是オレアナ星人，它们拥有很高的智力，实现了对海洋和宇宙的支配。它们结合水流和反重力装置来对抗陨石。



特性：由于浮力的关系，陨石掉落下的速度很缓慢。

星球的自转速度很快，表面保持着很高的热量，岩浆遍布。星球上诞生过多种生命体，但都在这个严酷的环境下灭亡了。而现在的ファイアム星人则由于进化而适应了环境，并拥有操纵岩浆的超能力，它们利用这个能力来对抗陨石。

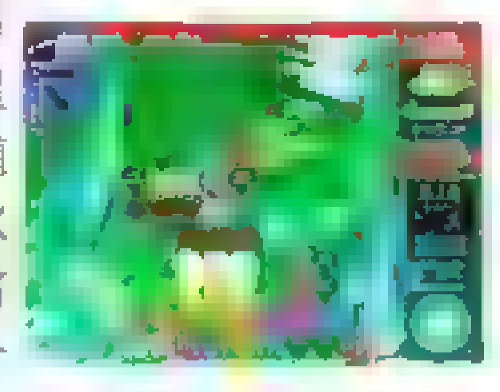
特性：火系陨石较多，二次点火威力强劲。

从诞生伊始就摄取不到恒星的光芒，是个极寒冷的星球。猛烈的暴风雪能够将一切都冻住，行星核心更是绝对零度，只有接近物质形态的フリーザム星人才能在此生活，外形

如雕像一般，矗立在严寒中，它们能够发射冰柱来对抗陨石。

特性：水系陨石较多。

星球的养分十分丰富，孕育出了众多的植物，各种植物之间的竞争很激烈。在竞争中持续活下来的ジャゴンボ星人拥有爆炸性的增殖能力，只要有土地、水和光就能持续分裂。好战的它们由头上树叶的“蛀孔”决定了辈分，会控制植物来对抗陨石。

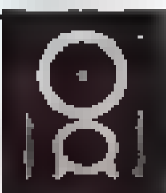


特性：草系陨石较多，陨石堆下落速度很快，空中接力的推力很足。

合成：水/50，大地/100，植物/600，生物/100，光/1

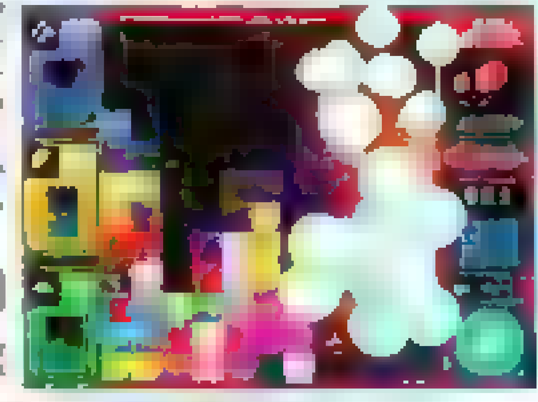
星球的机械产业十分发达，不过由于环境污染全体居民转移到其他行星去了，因此各种AI机器人成为了行星的支配者。由于大多为宠物机器人，所以性格十分平易近人，一直等待着主人的归来。面对陨石它们会组装成巨大的身体来对抗。

特性：机械系陨石较多，发射陨石速度快，喷射的威力较大。



ヘブンズドア

“ヘブンズドア领域”十分神秘，掉入这里的物质会一下子被传送到远方，就像进入了空间门一样。据说这个领域的核心栖息着被称为“七贤者”的7个生命体，它们都具有超强的念力，陨石在它们的念力面前就像玩具一样。



特性：能在一瞬间将砖块喷射出宇宙，不过重量十分大会使喷射无效。（收集合成材料推荐用这个做母星）。

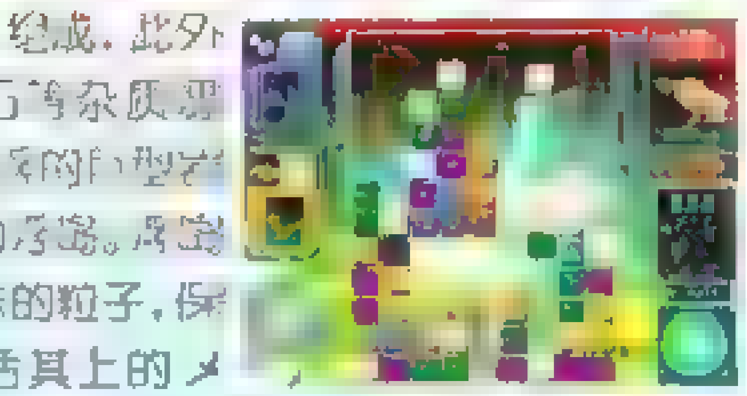
合成：空气、火、水、大地、钢铁、电气、植物、生物/777，光、暗/77，魂、时/1

被暗色昏暗的大气所覆盖，只能从特殊的角度接收到恒星的光芒，因此太阳只会停留在地平线上。星球上没有白天和深夜，只有黎明或黄昏。在此环境下诞生的ダウナス星人没有睡眠的习惯，它们会利用太阳能吸收装置对抗陨石。

特性：陨石堆落下后冷却速度较慢。

合成：空气、大地/300，火/1200，植物、生物/700，光/10

行星上的大部分由有毒的废气组成，此外还有岩石等杂质漂浮着，漂浮的巨型岩石被称为浮岛。浮岛拥有特殊的粒子，保护着生活其上的メガドーム星人，同时住民也利用废气中的能源愉快地生活着。它们利用废气中的其他浮游物体来对付陨石。



特性：喷射威力强劲，陨石堆下落速度稍慢。

合成：空气、火/200，水、地/100

メックス的星球是从小行星上移出的巨型矿物，从メックス星人在这里诞生后，就成为了机械行星。住民的特征是能够用手来制造出精密的电子回路，同样也能把矿物变成铁板和机械，利用机械来控制一切。它们用电磁波和巨型物质移动装置来对抗陨石。

特性：机械系陨石较多，陨石堆的上升和下落速度都不错。

合成：钢铁/1024，电气/800

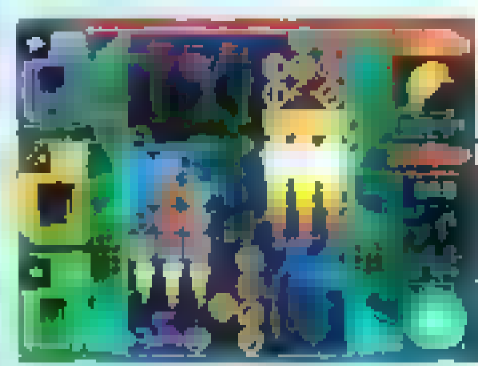
此行星就像一个黑洞，疯狂地吸收着周围的物质。虽然也吸收陨石，但

对于无尽飞来的陨石群还是很讨厌的。行星人以吞食落下的物质为生，它们拥有能将一切物质打碎的长足，会像蜘蛛一样寻找物品。而对于陨石则是集体挪动已落下的陨石。

特性：陨石堆下落速度十分快。

合成：空气20，火/10，水/30，钢铁/300，生物/1500，暗/30，魂/1

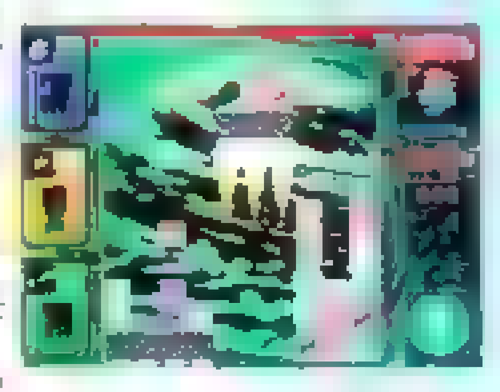
此行星看起来就像浮现在宇宙中的全息图像。虽然不能分辨是否存在，但是行星上的确有地面和街道。行星人是存在于电子海洋中的生命体，体型跟微生物一样，没有智力和力量。但是群体组合成的各种图形却拥有惊人的力量，这也是对抗陨石的主要力量。



特性：喷射力很强，陨石堆在空中停留时间长。

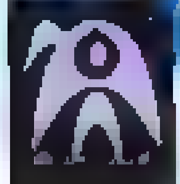
合成：空气、火、水、大地、钢铁、电气、植物、生物/256，光/暗/64

在此行星永不会变化的空气中，时刻都有激烈的旋风产生，大地和各个设施都随风飞舞，永不停留。ビュウブ一ム星人是与飓风之共存为目标而进化了的生命体，它们利用围巾乘风到达喜欢去的地方。龙卷风的力量当然是对付陨石的最好力量了。

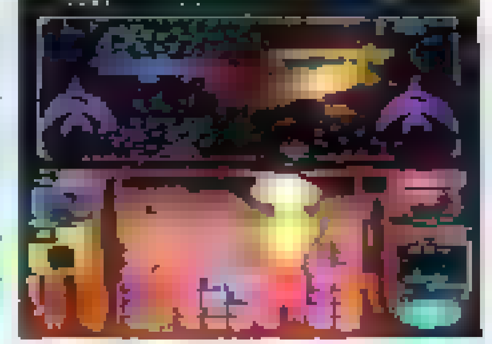


特性：空气系陨石较多，喷射威力小，要多利用二次点火。

合成：空气/1200，水/200，生物/100

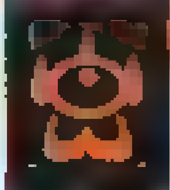


原本是富饶的绿色行星，但是由于巨大流星的撞击，变得死气沉沉。水和植物从地表消失了，地面到处是巨大的裂痕，侥幸生存的行星人就居住在里面，胆小的它们在内部愉快的生活着。它们利用地底的运输用弹射器来对抗陨石。

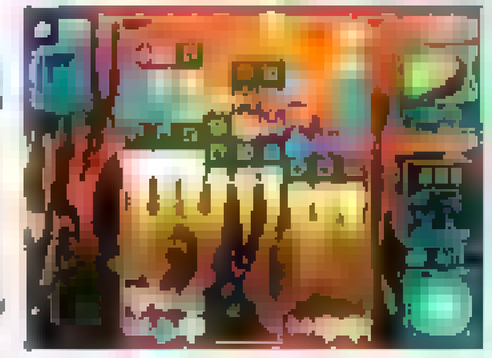


特性：场景稍大，横向喷射威力小，但竖向喷射的威力超大。

合成：大地/2980，生物/100，暗/8



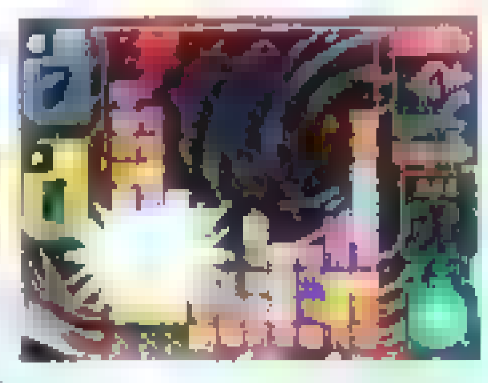
本星球是由母体行星和周围的小惑星不断冲突、膨胀，最终融合成的拥有高热量粘稠性岩浆的行星。ゲルゲル星人由这种岩浆构成了身体的各个组织，根据融合岩浆的数量，身体的大小也不同。对抗陨石的主力就是超大型的ゲルゲル星人。



特性：陨石堆的上升速度慢，二次点火威力小，要多用多次点火。

合成：火、大地、植物/666，暗/3

星球的密度极高，拥有极强的引力，在这个星球上就算是一颗尘埃也拥有钢铁一般的重量。在这个星球上诞生的グラビトール星人身体十分坚固，由于拥有御周围重力的能力而得以生存。它们集体共同控制重力来对抗陨石的侵袭。



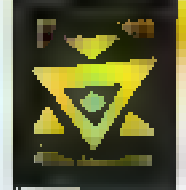
特性：一次点火毫无威力可言，但在点火处上层进行喷射可将陨石一下子顶出去。

合成：大地/1221，钢铁/1441，电气/121，生物/161，时/1

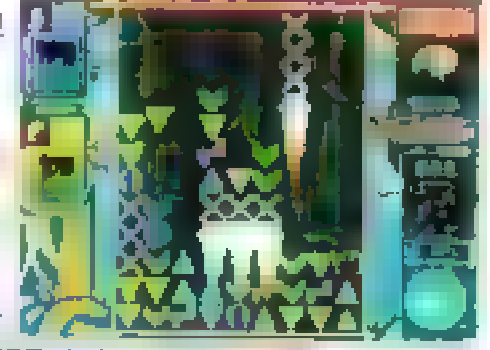
此行星被五颜六色的气体所覆盖，没有固定的形状，气体内部据说有星球存在。在气体中普通生物是无法生存的，但是却出现了有意识的气体ブビ・ト星人。它们和周围气体不断进行交换和融合，所以颜色和样子会不断改变。

特性：陨石堆上升的速度极慢，但不会受落下陨石的影响而改变升降速度。

合成：空气/1800，火、水、大地、电气、植物、生物/150，魂/1



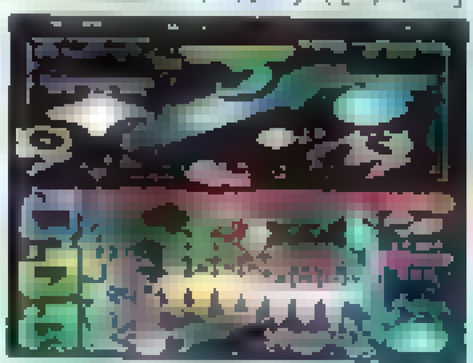
此行星上有许多工作着的机械，不过却看不到生命体的身姿。所以用"有意识的电"来形容支配这个星球的ワイヤロン星人是再合适不过了。它们脱离了肉体的限制，将意识信息化，在电器和电脑的回路中快速活动着。对抗陨石用的是防卫用的脉冲加农炮。



特性：喷射威力小但陨石堆的上升速度很快。

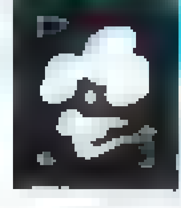
合成：钢铁/500，电气/2000，光/50，时/1

此双子月球由于重力的吸引，而互相成为对方的卫星，两个星球互想环绕的情形像芭蕾舞一样美丽。月球人日常穿的就是宇宙服，所以能够在没有空气的环境下生存。由于重力十分低，它们喜欢在两个星球靠近时跳到另一个上面去。它们利用改良的推进装置来对抗陨石。



特性：由于重力小的关系，陨石堆上升和下落的速度都十分缓慢。

合成：火、大地、钢铁/1500，电气、植物、暗/100，魂/2

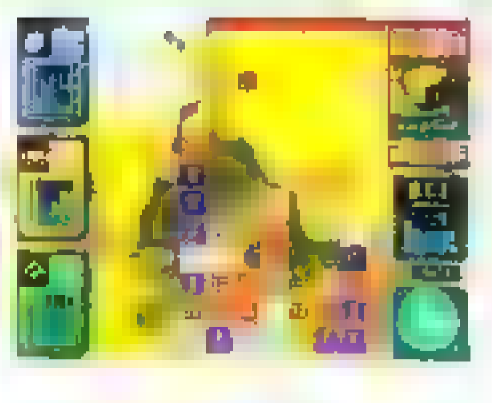


丛云密布的神圣景象是这颗行星的标志。在此行星上居住的ヒュージィ星人性格就像这些云彩一样开朗，经常无忧无虑地结束一生。在对付陨石的策略上，使用高密度空气产生的人工暴风来对抗。

特性：场地十分开阔，喷射力弱。

合成：空气/4000，火/500，水/500，光100，时/1

行星的表层含有大量的铁成分，在行星内部高温的作用下散发着独特的光泽，行星表层也有着很高的温度。居住在星球上的ヒートヘッズ星人当然能够忍受此高温，不过性格也因此变得火爆。它们喷射融化了的铁块来对抗陨石。

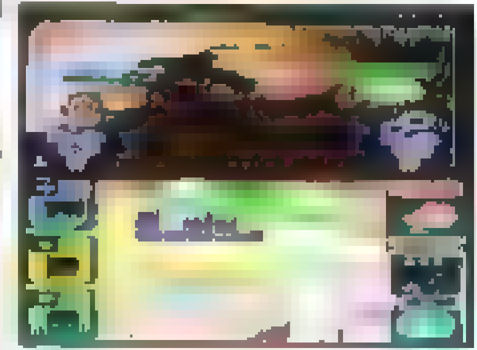


特性：喷射的威力很小，但二次点火威力惊人。

合成：火/4000、钢铁/800、暗/50、魂/2

サボン

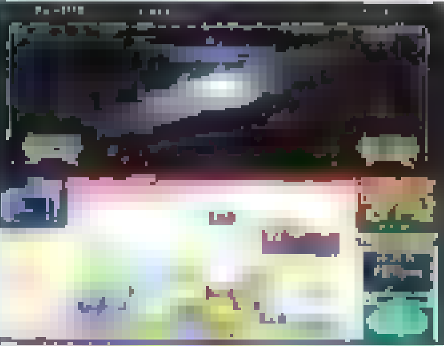
此行星就像浮游在空中的巨大气泡。行星上的海洋有着很高的粘性，被风卷上天就会变成气泡，受到光照后会闪耀彩虹的颜色。サボン星人身材矮小，能让身体包裹在气泡中抵御天气的变化。对付陨石，当然也是依靠气泡了。



特性：水系陨石较多，横向喷射威力大，竖向喷射无威力，陨石堆上升下落的速度很慢。

合成：空气/2500，水/3000，光/80，时/1

行星上到处都是能够积蓄光线的矿物，无论是白天还是夜晚都散发出各种各样的光亮，因此此行星上看不到影子的存在。ラスタル星人就是活跃在光之海的生命体，它们的眼睛会折射光线，相互之间以此来进行交流。它们用激光光线来对付陨石。



特性：光系陨石较多，竖向喷射威力很小。

合成：光 1500，时 ?

此星球的大气就像是一个红血球一样，而内部也跟生物体内差不多，遍布着各种血管和细胞，感觉这个星球就是一个巨大的生物。アニマ星人则像体内细胞一样，血管就是它们的道路，能前往各个角落补充营养，对影响星球的物体会进行直接攻击。

特性：生物陨石比较多，发射陨石的速度

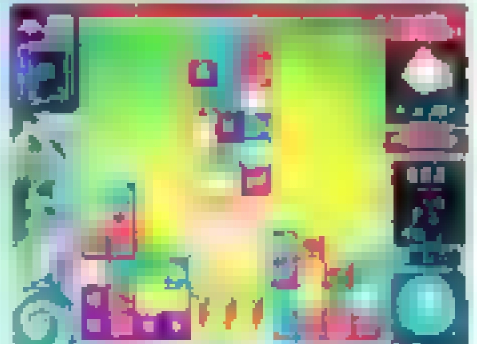
和陨石堆下落的速度都十分缓慢。

合成：生物/4444、暗/666

星球上鲜花盛开，表面的98%都被鲜花所覆盖，各种鲜花在早晨的和夜晚交替开放。在此星球上的フロリアス星人本身也是鲜花，在不知不觉间拥有了意识，他们流行用花瓣来占卜爱情。会驱使巨大的植物来对抗陨石。

特性：喷射威力小，但下落速度超慢，活用多次点火可轻松全消。

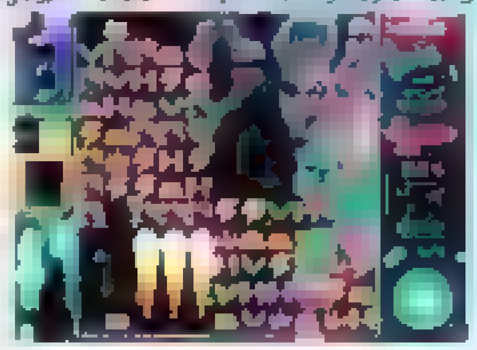
互相靠近的两个恒星同时迎来了最终时刻，在它们消逝后中间地点诞生了这颗耀眼的“新星”。星球内部没有土地和空气，充斥着能量的旋涡。サ ドノヴァ星人是半能量形态的生命体，会象电子一样高速运动，像精密仪器一样进行工作。



特性：喷射的威力强，陨石堆上升速度很快。

合成：水/1000，电气 2800，光 400，时 2

主要由石灰质构成的行星，在行星的地表内有散布着巨型的洞窟，洞穴的表壁会放出绿色的光来照明。タイビオス星人把自己的头部当作锤子来开凿洞穴，在星球内部挖洞前进。挖洞产生的垃圾由专用机器扔到宇宙去，此机器也是对付陨石的好帮手。



特性：场地很大，其余特性都很平均。

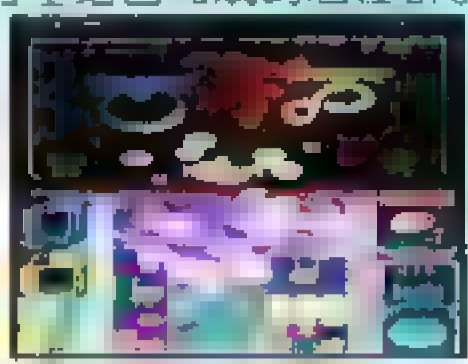
合成：空气、水、生物、光、暗/1，火、电气、植物/400，大地/2000

星球的大部分由巨大的树所构成，地面上盘根错节，地表被绿色所覆盖。在其中生活的ウドー星人拥有像植物一样的身体，它们了解巨树的重要性，决不做伤害树木的事，合理利用枯叶等废弃物。对付陨石它们利用的是巨树上的

特性：场地很大，植物系陨石非常多。

合成：水 800，植物 3000，魂 1

コロニオン是由漂浮在宇宙中的几百个人工行星结合而成的居住群。上面居住的是好战的コロニオン星人，它们的母星已经由于战争而灭亡了，但似乎战争还没有停止。它们使用废旧居住群的卫星兵器来对抗陨石。



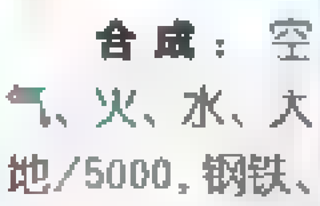
特性：是暗系陨石相对较多的关卡，黑色陨石冷却速度很慢。

合成：空气78，火/77，水/76，暗/1200，魂 2

位于宇宙中心位置的，以女神スタ リア为中心的行星。虽然女神的真正姿态不明，但星球的文明会根据女神的看法而进行改变。住民スターリア星人全都是守护女神的巫女，拥有十分虔诚信仰，愿意为女神奉献一切。它们依靠女神的奇迹成功地对抗了陨石。

特性：喷射的威力较大，陨石堆下落速度慢。

合成：植物、生物/2500，光/500，时/3

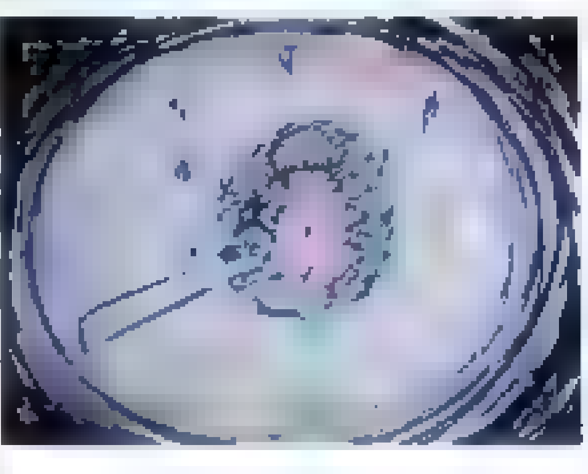


メテオス

一切的元凶，消灭了无数的星球，最后被乘坐着惑星战舰的宇宙人所消灭。

特性：场景大，各种元素的出现率都很高。陨石堆上升下落的速度很平均。

出现方法：在观看过8种结局后便可进行合成。



合成：空气、火、水、大地/5000，钢铁、电气/3000，植物、生物/2000，光、暗/1000，魂、时/5

文 ChinaGba freeman 编 铭风

千年家族 GBA

◆Nintendo ◆SLG ◆2005年3月10日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元
◆对应GBA无线通信端子

千年家族到達!
ヤナギサワ家が…
千年家族に なったのじゃなっ!!!

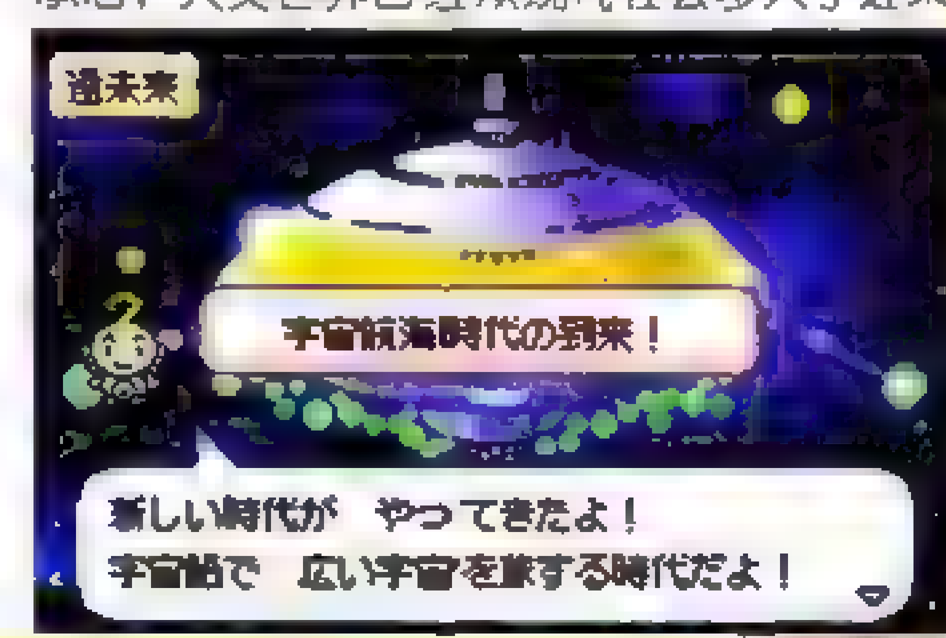
本作是一款由Nintendo出品的无论在画面还是内容上都非常另类的创意游戏，而总体上算是一款战略模拟型游戏。游戏中，作为见习神的主角与一个手持弓箭的小天使搭档丘比特，用1000年的时间观察一个家族的发展变化，并且要永久地将家族的血统继承下去，通过使用丘比特的不同弓箭和各种道具来一点点地改变家族人的生活。游戏利用了GBA的实时时钟功能，在关闭电源的情况下，家族的生活仍然在继续。在家族的生活中，"结婚"、"就业"、"夫妻争吵"等日常事件都会发生。本作还对应GBA通信功能，可以与朋友们的家族进行通信，也能够共有双方家谱图的一部分。

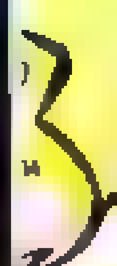
游戏的大致流程

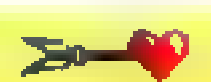
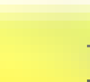
游戏开始时，天界伟大的エライ神向身为见习神的玩家介绍了新伙伴丘比特，并让玩家去守护下界的家族，初次的任务就是要让这个家族进入次世代。エライ神派丘比特当玩家的助手，至于具体守护哪个家族，此时会有选项出现。选第一项(是，明白了)会去守护エライ神所指定的家族；选第二项(呃，请稍等一下……)就会去守护自己所知道的家族，其实就是自创家族(详见家族创建)。

之后就可以正式开始游戏了。在游戏过程中，玩家的助手丘比特会对首次出现的事物做大致的介绍。在玩家的细心关照和丘比特这个副手的帮助下，エライ神的首个任务很快就完成了。回天界向他报告后，エライ神给了玩家名叫"命名之书"的道具，它的作用可以给家族的下一代起玩家指定的名字，并且神还给家族赋予了家族称号。不过，第二个任务紧接着就来了——守护家族持续100年。

在经过了所守护家族的三、四代继承后，一百年的期限终于到达了，而他们的家系也已经渐渐兴旺了起来。回天界报告后，エライ神给玩家布置了最后的任务——将家族永远守护下去。再次回到人间，在经过家族一百年的传承后，人类世界已经从现代社会步入了近未

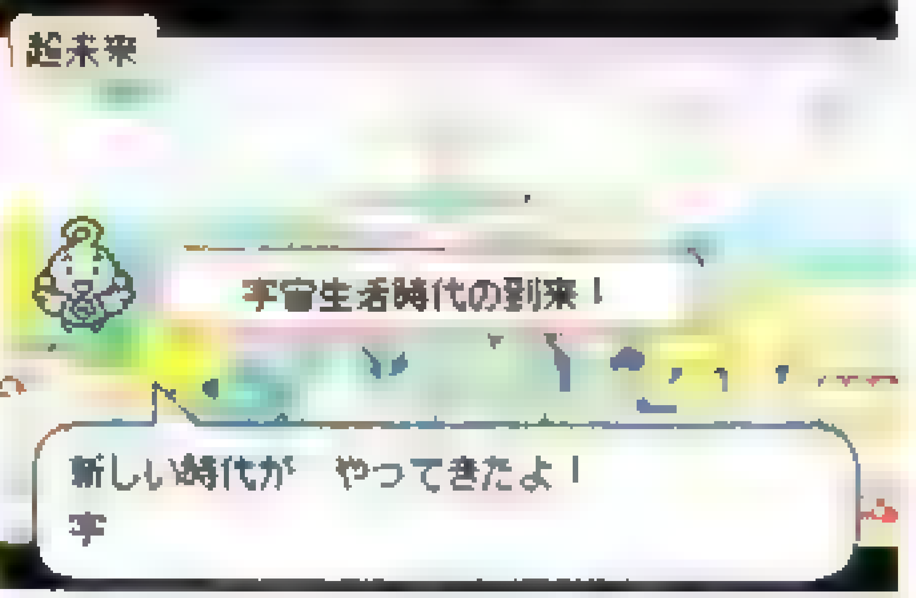




来。随之带来的是不仅仅是整个世界风貌的变化，对于每个人的生活也有不小的改变，而这段近未来的时期又被称为科学未来时代，每给人的职业也为了顺应时代的潮流在原本的基础上加上了“未来”两字。

在经过约四百年后，人间又迎来了远未来，这个时代的主题是宇宙航海，而人们职业的前缀也都改成了“银河”。过去了约七百年后，世间再次变成了超未来，宇宙生活的时代到来了，大家的职业名称也自然改为了“宇宙”的职业。



随着时间的流逝，守护家族一千年的期限终于到了。经过了漫长的守护，与自己守护的家族一起经历了多少风风雨雨，现在终于将这个艰巨的任务完成了，在一旁有着多感慨的丘比特不禁喜极而泣。エライ神也授予了玩家正式神的身份，并为已守护千年的家族赋予祝福之光。

在为家族最后一次确定家族称号后，我们又对这一千年来的家族变迁做了最后的回顾，而游戏也由此拉下了帷幕……

在创建家族的过程中，首先是设定初始时人间的时间，接着是守护家族的姓氏，然后是初始的家庭构成状况。最上排左边的是祖父，右边是祖母，中间排左边是父亲，右边是母亲，最下排是孩子，むすこ是儿子，むすめ是女儿。之后，输入各族员的个人资料，依次为：名字、生日、血型、性格(选项从左至右依次是内向、普通和外向)、选择四项能力值的高低次序，最后是职业(部分职业名含义请参看职业表)。

完成后选择人物的体型(左到右依次是瘦、普通和胖)以及人物形象。在随后的选项中选择カラーチェンジ(颜色替换)，就可对人物的发色、肌肤色、服装及服装颜色进行修改。全部人物完成设定后即完成。

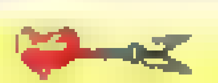
由于此游戏本身就是一款较为另类的作品，所以系统方面也与其他游戏有较大差异，下面就来介绍一下。

一般画面介绍

1.位于左上的X年家族，意为现在已守护了这个家族多少年，一旁的为箭头娃娃，表示的是现在整个家族的状态。中间的时间是游戏中的当前公元纪年。

2.右上角的时钟自然就是代表游戏当前的时间。如果觉得与一千年相比，这个时钟走得显然很慢的话，可以按R键进入观赏模式(WATCH MODE)，这时的时间过得就快多了，而且这期间发生事件的对话也是自动滚过的。要返回正常模式，再按一下R键即可。

3.屏幕下方所显示的是现在所观察人物的基本状态。其中各图形所表示的意义在人物菜单中会详细介绍。按左右方向键可切换目前所窥视的人物。

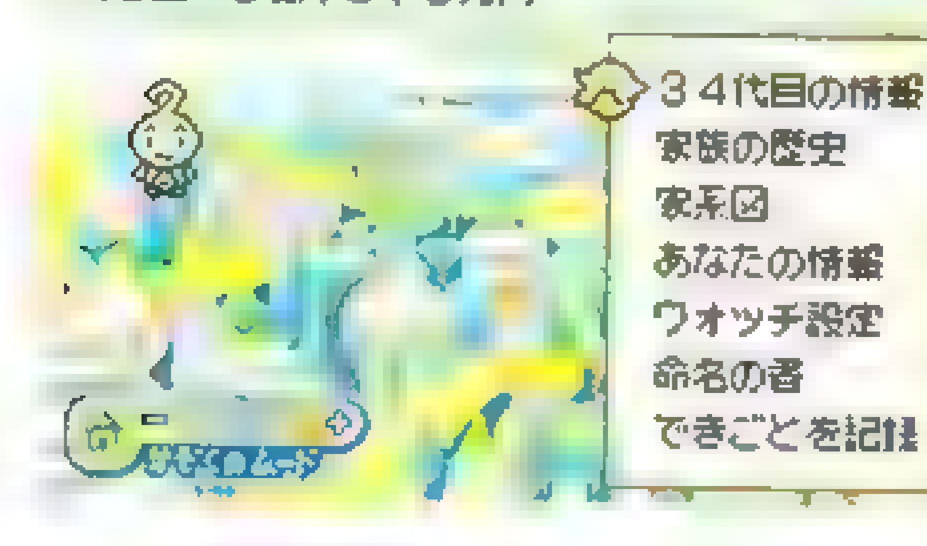


4.右下方的图标代表的是各项菜单选项，按上下方向键切换菜单，按A键选定。要提一下的是在此画面下，若按L键则直接进入"矢をうつ"菜单，按SELECT键直接进入"ひと"菜单，按START键直接进入"キュピット"菜单。

キュピット（丘比特）

由丘比特所引导进入的综合菜单。在进入后的画面中，上方信息条所显示的分别为现在家族所经历世代，家族当前的当家人，家族名称和家族持有的金钱数目。在左下角显示的是现今家族气氛。

34代目　ヤナギサワ家　にぎやか家族 Ⓑもどる
持ち金　5億1976万円



X代目的情报：对家族的あとつぎ（继承人）、ゆたかさ（收入）、きずな（羁绊）及综合状况作出评价，评价以花头娃娃表示。后文对评价有详细的介绍。

すごくイイ	非常好。
わりとイイ	较好。
ごくふつう	一般。
イマイチ	较差。
サイアク	差劲。

家族的历史：可查看发生在此家族或是某一人的身上的所有事件。

家系图：在有二代目之后出现。相应人物数据登录后，可查看家族中某一代后某一人的情况。

您的情报：可查看玩家的姓名、等级、已获感激点数及离下一等级的所需点数（具体看查看升级系统）。

查看设定：查看和改变系统的各种设定。

命名之书：在有二代目之后出现。可以为家族的下一代取指定的名字。

事件记录：存档。

コウジ　Ⓑもどる
夢は　ないよ…　神様へのかんしゃ
矢　ささってません　0コ
知力　体力　魅力　運　ハート
21才
このままでいいのか悩む…
コウジは　自分の音楽活動に
だんだん　自信がなくなってきたみたい…

ひと（人物）：查看人物详细状况。

1.在人物相片头顶的有"梦"字的冥想框所显示的是人物目前最大的梦想。边上带有"矢"字的方框显示的是人物目前所起效的效果与箭。

2.如人物头像中带有金色皇冠，代表此人为现家族当家人；有灰色皇冠，代表此人为目前的家族继承人；有蝙蝠图案，代表此人被恶魔アクマ附身。

3.画面中间的四项人物基本数据，最高为SS，是玩家对人物能力参考的重要数据之一。

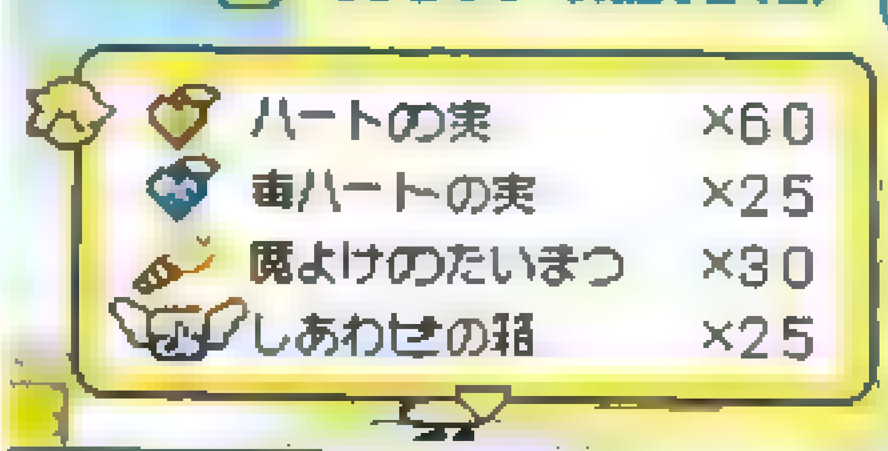
4.右上角"神様へのかんしゃ"为人物对神的感激度。

5.ハート（心）表示的是人物的精神状况，无论对工作还是学习都会有直接影响。

6.下方框中带有"今"字的后方内容为目前正在想或正在做的事件，下方为该事件的简介，后面括号中所表示的是该事件完成后会引起的人物数值变化，其中红色字体表示上升，绿色字体表示有升有降，蓝色字体表示下降。左方的情绪槽在全满或全空后即可完成或放弃目前正在进行的事件。

7.按下方向键可以翻至第二页，其中是人物和其恋人的基本资料。

8.在第三页有对人物持有的技能简介。



家族ひとりを　元気にする実。
が　1つ分回復する。

アイテム(**物品**)：查看或使用各种物品。

ハートの実	心之实，回复人物的一个心数。
毒ハートの実	毒心之实　消除人物的所有心数。
魔よけのたいまつ	驱魔火把，驱散恶魔アクマ的火把。
しあわせの箱	幸福之箱，提高家庭气氛。
知力の轮	智力等级上升。
体力の轮	体力等级上升。
魅力の轮	运势等级上升。
ラブの轮	爱之轮，与恋人的爱情度增加。
世つぎの王冠	指定下一代的继承人。
时のしおり	时之指南，如果血统断绝， 游戏将回到使用该道具的时刻。
先代の心の结晶	先辈的心之结晶，获得指定先辈的技能。

※最后两件道具是从エライ神那里获得的　而前面的道具则是在每次升级中获得。

矢をうつ(**射箭**)：使用各种弓箭。

がんばれの矢	加油之箭　使人热衷于目前所关心的事。
おちつけの矢	静心之箭　使人冷漠于目前所关心的事。
お气乐ブームの矢	轻松之箭，做事变得比较轻松。
努力ブームの矢	努力之箭　完成梦想　学习和工作更加努力。
爱情ブームの矢	爱情之箭　容易关心各种各样的人。
独身ブームの矢	独身之箭　一年内无心结婚。
わが道を行けの矢	我行我素之箭　五年内拒绝一切弓箭， 在此期间如此人产生感激点则点数翻倍。
大望の矢	大志之箭，使人拥有远大的梦想。
先代の梦の矢	先辈的梦之箭　可继承指定先辈的遗志。
出会いの予感の矢	相遇之箭，可遇到很好的恋人 (当然　只能给没有恋人或没结婚的人用)。
通信けっこんの矢	通信结婚之箭，通过通信， 指定与其他被守护家族的成员结婚。

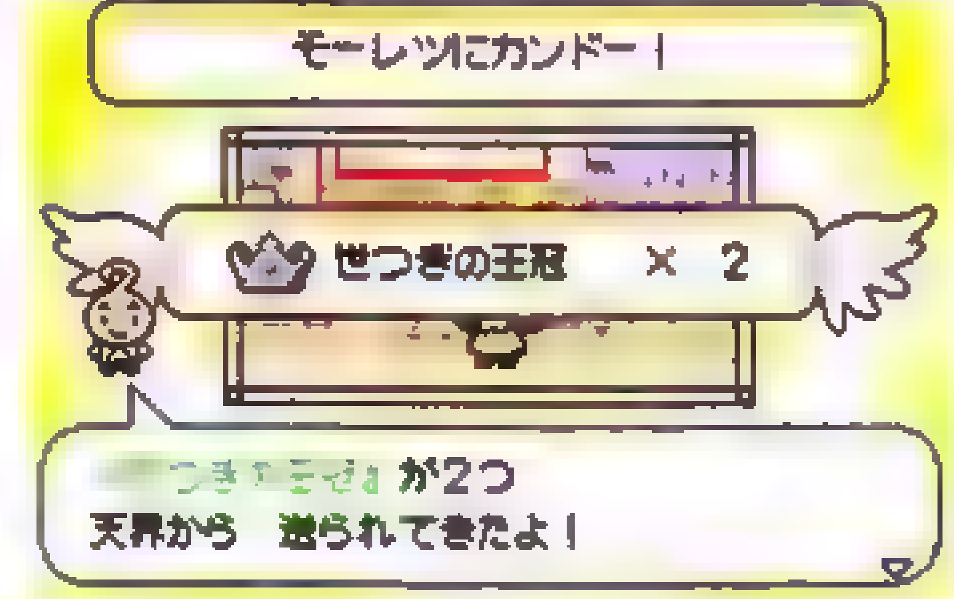
※两种红色羽毛类的箭每月回复到上限一次，时效为当前所关心的事，前三种青色羽毛的箭每年回复到上限一次　时效为五年。其余弓箭通过升级或从エライ神处获得。

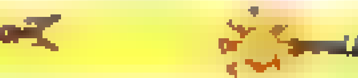
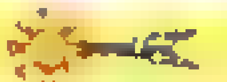
かんさつ(**观察**)：可观察到整个住宅的情形。

升级系统

在游戏中，家族人员在达成梦想后有一定几率会有感激的心情(かんしゃのきもち)产生，进而此人对神的感激度(神样へのかんしゃ)上升。在感激度累加达到一定数值后，玩家所扮演的见习神的等级就会上升，随每次升级天界多会赐予物品。其中，道具类、绿色羽毛类的箭以及青色羽毛类中的独身ブームの矢与わが道を行けの矢为数量累加，而红色羽毛类与其余青色羽毛类的箭则是增加弓箭数量上限。为了让大家能更有针对性的进行升级，所以列出梦想的解释以供参考。

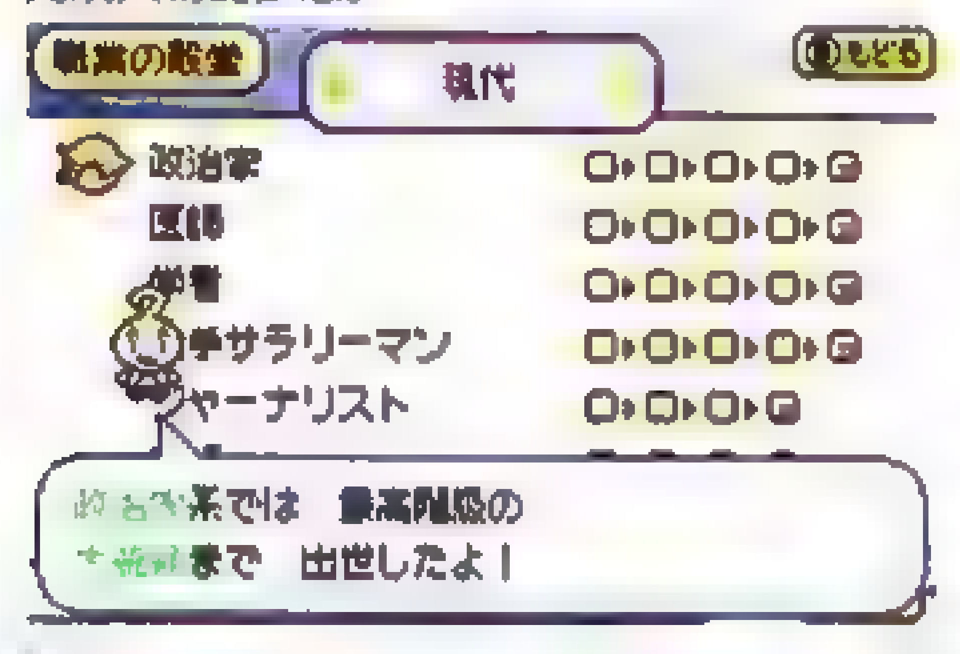
梦想原文	想做的事
政治家になりたい	成为政治家
お医者さんになりたい	成为医生
学者さんになりたい	成为学者
アナウンサーになりたい	成为主持人
大きな会社に入りたい	进入大公司
ジャーナリストになりたい	成为记者
学校の先生になりたい	成为学校的老师
料理人になりたい	成为厨师
警察官になりたい	成为警察
ショップで梼きたい	在店铺工作
フリーターになりたい	成为自由职业者
ステキなお嫁さんになりたい	成为美丽的新娘
美容师になりたい	成为美容师
保育士になりたい	成为保养工
映画监督になりたい	成为电影监督
プロ野球选手になりたい	成为职业棒球选手
タレントになりたい	成为演员
ミュージシャンになりたい	成为歌手
政治のトップに立ちたい	站在政坛的最高点
ノーベル医学赏を取りたい	得到诺贝尔医学奖
ノーベル赏を取りたい	得到诺贝尔奖
アナウンサーとして大物に	成为大牌主持人
会社でエラくなりたい	在公司升职
すごいジャーナリストになる	成为有名的记者
警察官のトップに立ちたい	成为首席警官
映画界最高の巨匠になりたい	做电影界最伟大的巨匠
MVP选手になりたい	成为最有价值选手
カリスマ的スターになりたい	成为主流的明星
传说のミュージシャンになる	成为传说的音乐家
頼れるオトコになりたい	依靠男人
キラキラな女性になりたい	做闪亮女性
モテモテになりたい	总想得到些东西
豪邸に住みたい	住豪宅
家族みんなで幸せになりたい	让家族成员变得幸福
平凡な人生をおくりたい	拥有平凡的人生
お金持ちになりたい	成为有钱人
子供をリッパに育てたい	成功的养育孩子
自分のための人生を送りたい	送出自己人生的祝福



职业介绍

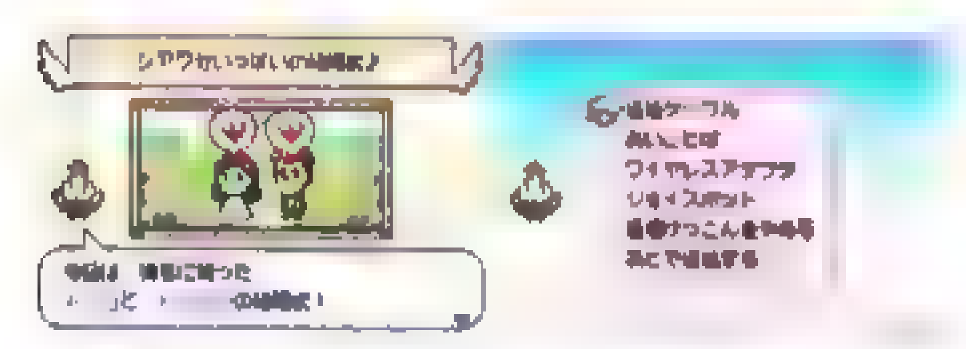
每个人物都有自己的职业，而人物究竟从事什么职业，处于此类职业的哪个级别与其年龄、性别、能力、资质及梦想等诸多方面都有很密切的关系。而职业则又能决定此人收入的多少及稳定性，从而直接影响到整个家族的财富状况。能从事自身理想的职业同时也有助于完成人物的梦想。



通信连线

方法：得到"通信けっこんの矢"是通信连线的前提，然后对家族中已从学校毕业一直到四十岁以下的未婚男女使用后，则在下次进入标题画面后在"继续"的选项旁会出现けっこんの矢的图形，如已满足条件，则在标题画面上会出现"通信けっこん"的字样。进入后便会来到"通信广场"。

通信广场



通信ケーブル：通信电缆，通过GBA联击线直接与其他家族建立通信连接，连接成功后双方如为异性即可结婚。

あいことば：相见的话语，通信双方通过密码进行交流。先由一方传去"プロポーズのあいことば"（求婚的话语），另一方则可相应发来"お礼のあいことば"（感谢的话语）。如通信中断则返回通常游戏画面。

ワイヤレスアダプタ：无线适配器，通过使用GBA专用无线适配器，同时可进行最多5人的通信连线。其中1P作为征婚者，可以在2P~5P中选择联姻的家族。

ジョイスポット：JOYSPOT。通过无线适配器，在各地店铺设置的JOYSPOT -"上帝婚姻介绍所"内寻找结婚对象，还可以找到普通游戏中未出现过的特殊人物哦。

通信けっこんをやめる：终止通信连线。终止后将返回通常游戏画面。

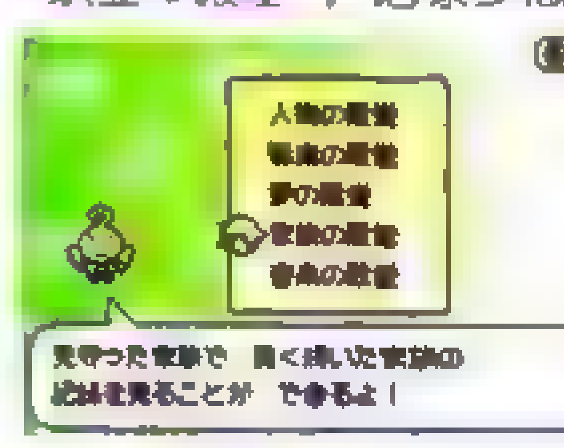
あとで通信する：稍后通信。保留通信选项，返回标题菜单。

一些心得

游戏中，家族会发生各种各样的事件。如入学，毕业，就业，命运的恋爱，结婚，生孩子等，人生的转折点、日常琐事、突发事件等，都会接连出现。其中也会有对家族不利或是对某人不擅长的事件，这时就需用丘比特的弓箭或是各类道具来引导家族的发展。但是，塞翁失马，焉知非福，有时看似不利的事件也会有意想不到的效果，这就需要靠玩家自己的判断来做出选择，所以就此而言，此款游戏的自由度还是非常高的。

游戏的另一大特点就是在关闭电源后，游戏仍就是在运行的，这期间每过五十分钟相当于游戏中的一年，在下次开机后，丘比特会先报告玩家不在的这段时间家族中所发生的大小事件。由于关机后的家族行动是按关机前的家族经营方式变化的，所以最好在关机前先将家族中不利状况改善甚至是解决掉。但是，不要以为这样就可高枕无忧而长时间不开机，如一直对守护家族的事漠不关心，恶魔アクマ乘虚而入的可能性就会大大增加。

游戏进入二代目后在标题画面会增加"记录の殿堂"，其中有记录家族中较知名人物的"人物の殿堂"，记录家族中职业种类及最高阶级的"职业の殿堂"，记录梦想实现状况的"梦の殿堂"。在通关后，会追加记录通关家族的"家族の殿堂"和音乐欣赏模式的"音乐の殿堂"。



文 lazy+s+bin　编 铭风

超级机器人大战OG2最终研究

《机战OG2》已经发售一个多月了，想必大家的游戏进度都已经2周目甚至3周目以上了吧

本文主旨对第11辑的攻略进行补遗和研究探讨，对简略提及的地方可以参照第11辑。虽然称为"究极研究"但仍然难以避免疏漏，望读者包涵。废话少说，我们一起剖析这个《OG2》的游戏世界吧

系统研究

基本命中率 (驾驶员的命中数值/2+140)×总体地形适应修正+武器命中补正+驾驶员的特殊技能

基本回避率 (驾驶员的回避数值/2+机体运动性)×总体地形适应修正+驾驶员的特殊技能

初步命中率 (基本命中率-基本回避率)×防御方机体的体形修正-距离×3+指挥等技能修正-防御方的地形效果

(初步命中率大于200时，防御方的机体特技"分身"将不能发动。)

最终命中率=计算命中率+-绝对补正

显示命中率=最终命中率(取值0~100，不足0的显示为0，大于100则显示100。)

总体地形适应修正=(驾驶员地形适应数值+机体地形适应数值)

有S+S S　A+S S　A A A　A+B B　B+B B　C B C　C+C C　C D D　D D D

总体地形适应值	S	A	B	C	D
总体地形适应修正	×1.1	×1	×0.9	×0.8	×0.4

其中，使用近身型武器按防御方所处的地形计算，远程武器按攻击方的地形计算。

体形系数：LL是1.4，L是1.2，M是1.0，S是0.8。

影响初步命中率的有精神中的"集中"对回避+30%的修正，影响初步命中的特技是念动力、底力和天才。

最终命中率是计算完初步命中后再对其的修正。特技中的见切对命中、回避的10%修正、精神中的必中、必闪和集中对命中的+30%都影响最终命中率。

同时还有特殊武器带来的初步命中率为1.2的效果需要考虑。

可以看出命中回避的数值的效率只有1/2，而S等级的地形适应修正为1.1，在后期高等级的情况下，对命中回避的影响会超过30%，所以当机体对地形适应性为A，一定要把驾驶员的适应性升到S。

技能等级 \ 范围	1格	2格	3格	4格	5格
指挥lv4	25%	20%	15%	10%	5%
指挥lv3	20%	16%	12%	8%	
指挥lv2	15%	12%	9%		
指挥lv1	10%	8%			

底力lv1									7%
底力lv2								7%	14%
底力lv3							7%	14%	21%
底力lv4						7%	14%	21%	28%
底力lv5					7%	14%	21%	28%	35%
底力lv6				7%	14%	21%	28%	35%	42%
底力lv7			7%	14%	21%	28%	35%	42%	49%
底力lv8		7%	14%	21%	28%	35%	42%	49%	56%
底力lv9	7%	14%	2 %	28%	35%	42%	49%	56%	63%

念动力等级	lv1	lv2	lv3	lv4	lv5	lv6	lv7	lv8	lv9
修 正	0%	4%	8%	12%	16%	20%	24%	28%	32%

基本攻击力 武器攻击力·（驾驶员的格斗 射击·驾驶员的气力） 200 ·武器的地形适应修正

基本防御力 防御方的装甲值·（驾驶员的防御·驾驶员的力气） 200 ·防御方的总体地形修正

伤害 （基本攻击力 基本防御力）·防御方的地形效果修正·特殊效果 防御方机体的特殊防御等。

地形修正	S	A	B	C	D
修正值	1 1	1	0 9	0 8	0 4

特殊修正效果为精神"热血"、"アタッカ "等攻击类特技，驾驶员的ACE奖励，心援关系支援以及必杀的效果。另外使用"热血"后必杀不会出现。

合体技的计算公式为 基础武器攻击力之和·倍率 参加的机体数·ガンファイト インファイト的修正 注意基础武器的攻击力也是受ガンファイト和インファイト影响的

					EN
ラッヘ ゴ スト	アルトアイゼン	リボルビング ステ ク	1 4	120	35
	ヴァイスリッター	オクスタン・ランチャ W			
ラッヘ ゾウゴ スト	アルトアイゼン ゼ	リボルビング バンカ	1 5	12	45
	ライン ヴァイスリッタ	ハウリザ・ランチャ X			
フォーメーションR	R 1	T-LINKナックル	1 4	110	30
	R 2パワード	ハイゾルランチャ			
	R 3パワード	ストライクシ ルド			
ツインバードストライク	ヒルトヒルガ	スタッグビ トルクランャ	1 5	115	30
	ヒルトファルケン	オクスタン ライフル W			
天上天下一击必杀炮	SRX	天上天下念动爆碎剑	注1		
	R GUNパワ ト	ハイ・ツインランチャー			
龙卷斩舰刀	ダイゼンガ	斩舰刀 云耀の太刀	1 3	130	45
	アウセンザイタ	シュツルム アングリフ			
ロイヤルハ トブレイカ	フェアリオンS	ソニックトライバ	1 4	110	25
	フェアリオンG	ソニックトライバ			

ド机而为ヴィレッタ时，倍率为1.5 ，气力要求130，消耗EN70。

只有专属机师才能使用合体技。合体技附带直击效果，而且威力巨大，地形适性也相当优秀，是BOSS战中的主要武器，所以有合体技的机体和基础武器都尽量改造吧。

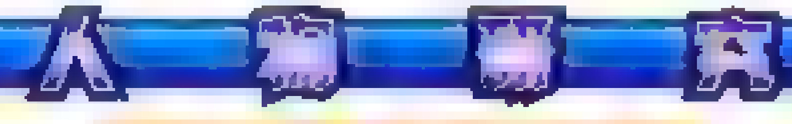
合体技中威力最高的是マイ为R-GUNパワード机师时的天上天下一击必杀炮，最高能到11630。但是最高伤害是由キョウスケ和エクセレン的合体技打出的，因为他们有支援修正关系。

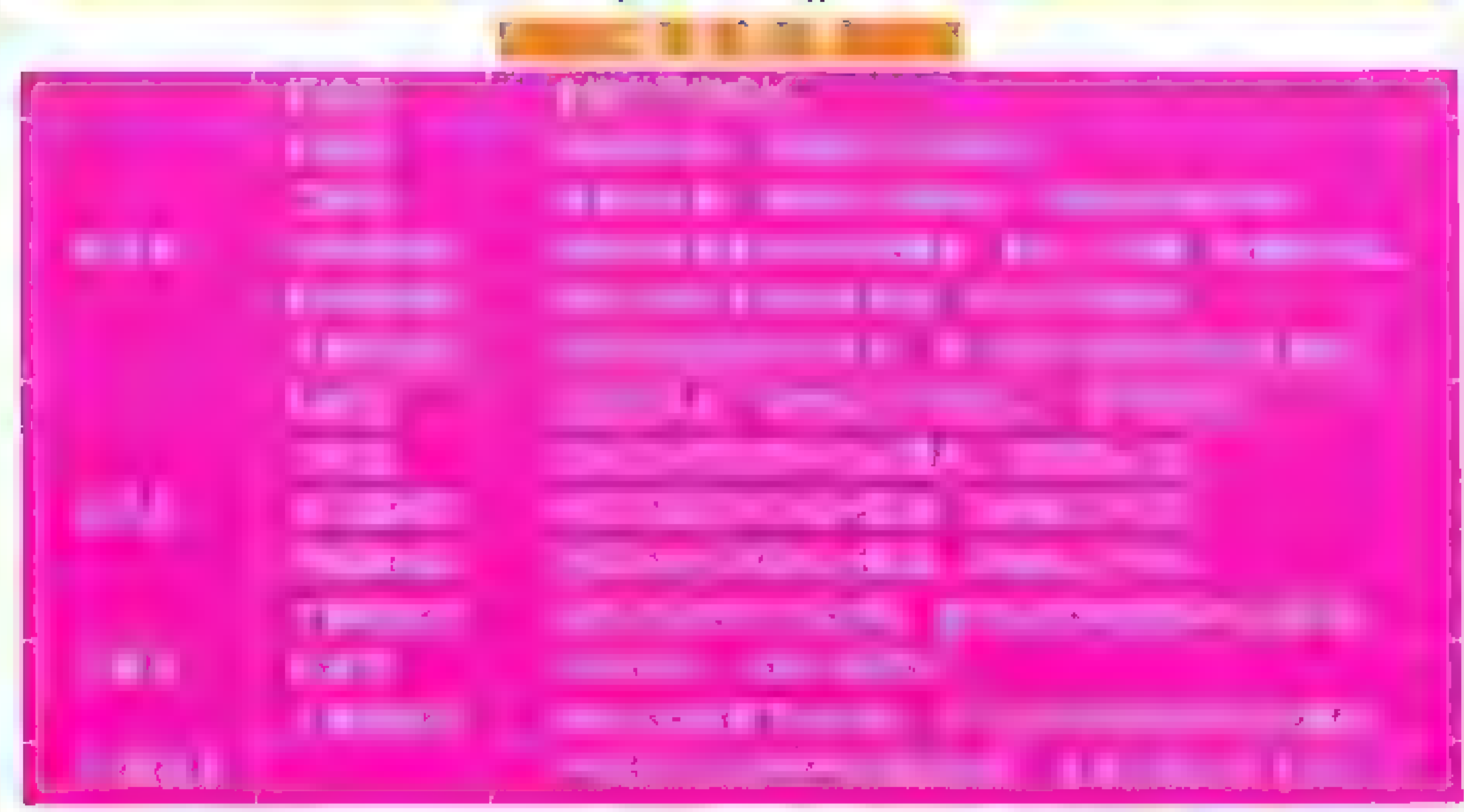
关于武器改造

武器改造的资金分为5种	a 11000	b 16500	c 27500	d 35750	e 41250
上升的攻击力分为5种	A 800	B 1600	C 1900	D 2200	E 2500

只从改造效果来看，Ea的武器改造性价比超高，只是这类武器基础攻击力较低，其中M950マシンガン的基础攻击、残弹、命中会心修正都不错，改满几把的话中前期会轻松不少，后期在杂兵战中也很好用。

Ae类的武器的性价比极低，一般为原始攻击力很高的最终武器，例如龙虎王的逆鳞断，SRX的念动爆碎剑，大曾伽的云耀の太刀。但是后两者是合体技的基础武器，还是值得投资的。玩家就看资金办事吧。





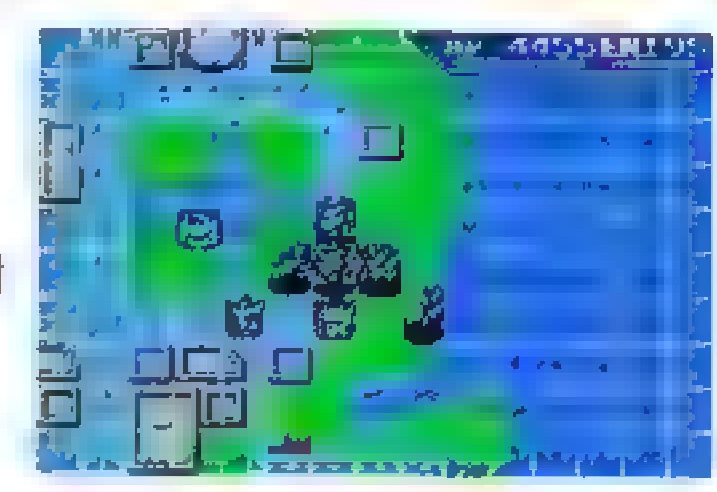
关于性格

命中、回避等也会影响气力的变化，具体根据角色的性格决定：

关于支援补正

支援补正是《OG2》里剧情有关系的驾驶员之间的隐藏属性。

当有关系的驾驶员与之上下左右邻接或者同乘搭一台机体就会补正而提升能力，效果可以叠加，最高为9级。支援补正分三个类型和三个种效果。



友情补正，每级命中[illegible]

对手补正，每级必杀率[illegible]

恋爱补正，每级[illegible]

合理利用各种补正是真正能发挥人物能力的方法，如图ラトゥーニ能从シャイン得到2级友情补正，

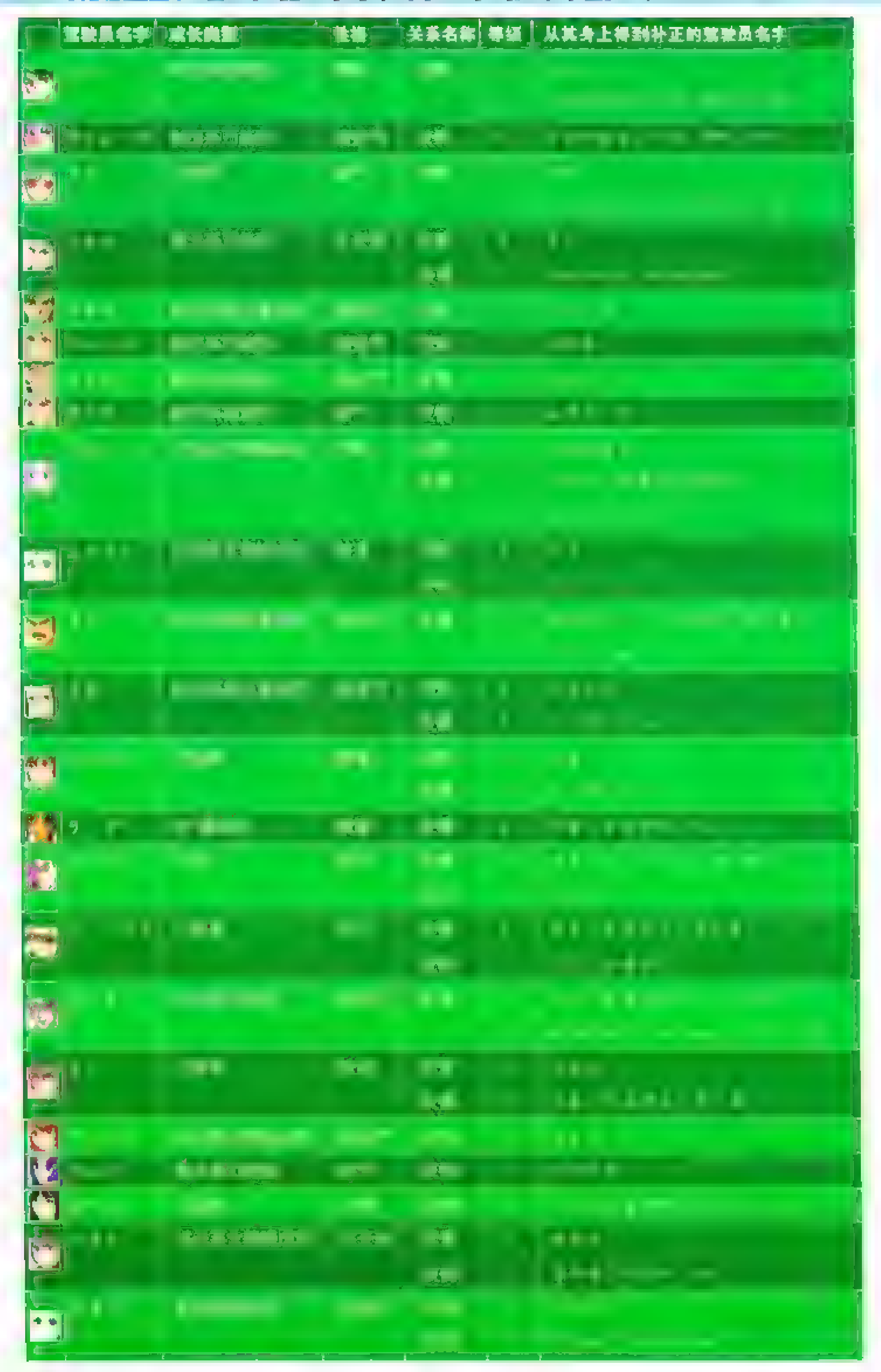
从アラド得到3级友情补正，

从リュウセイ得到1级的恋爱补正，

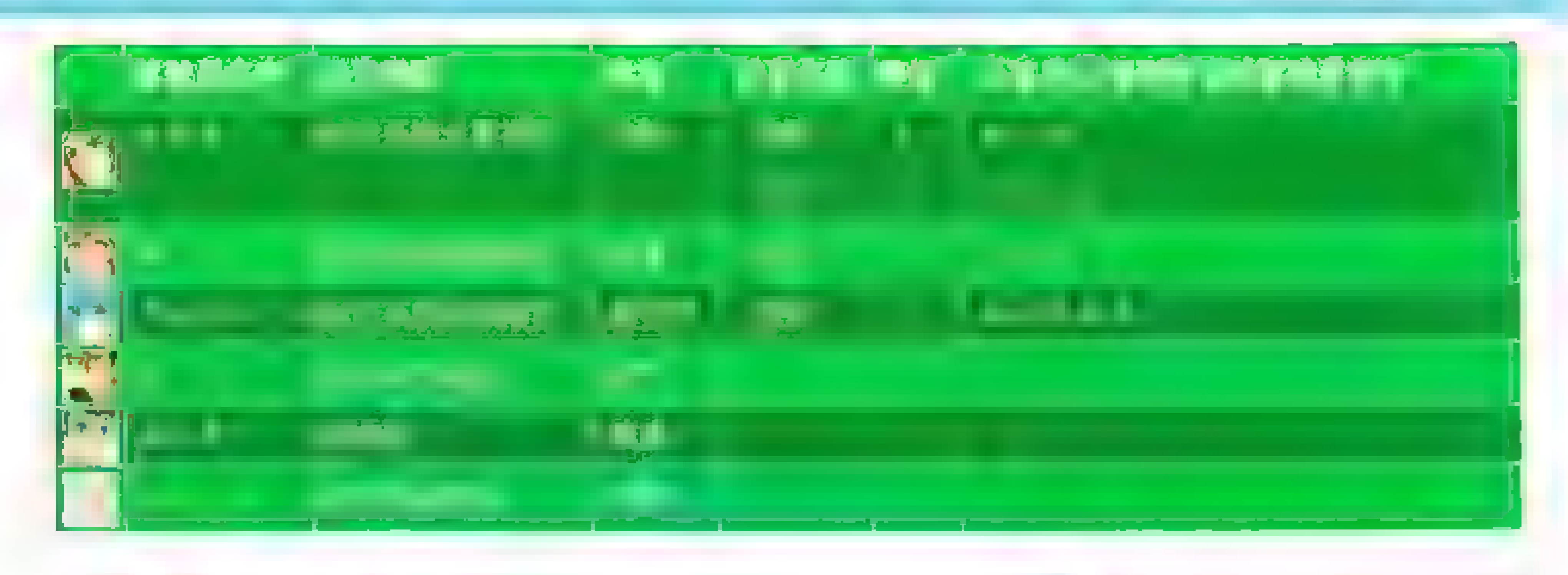
最终得到的命中・回避补正为5%×(2+3)=25%，伤害补正为5%，再算上主舰的指挥官效果，体形修正以及本身特技"天才"使用"集中"的话，足以让BOSS都碰不到。

人物成长类型、性格及支援关系列表

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



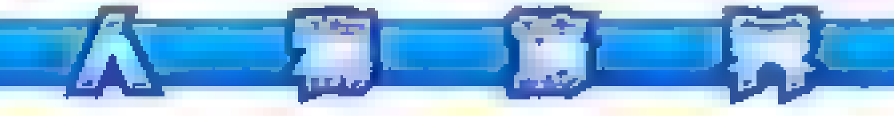
	驾驶员名字	成长类型	性格	关系名称	等级	从其身上得到补正的驾驶员名字



系统	名称	效果	拥有人名单
攻击系	ラッキ	1/64的几率发动，命中・回避・必杀皆为100%	アラド，タスク
防御系	念动力	命中・回避上升	リュウセイ，アヤ，マイ等
	预知	气力1[illegible]以上在敌[illegible]	シャイン，ラーダ，キリアム
补助系	天才	命中・[illegible]・必杀[illegible]	ライ，ラトゥーニ，レーツェル等
	强运	[illegible]击敌[illegible]获得金钱[illegible]倍	キョウスケ，シャイン，マイ等

受到敌人攻击时并选择"反击"，有一定几率会抢先攻击的特技。

发生几率=[(防御方的技量-攻击方技量)×10+技能等级]/16



本作中能自由习得的特技数目众多，但无奈技能栏有限，所以要根据人物特点和所驾驶的机体来学习特技。

例如BOSS战的攻击主力キョウスケ，本身的特技有强运、カウンター，推荐习得的技能有，アタッカー、インファイト(7级)、SP回复，剩下一个技能在"见切"和"集中力"中选一个吧。这样他就有强大的攻击力、移动力和不错的续战能力了。

而杂兵战与援护攻击中的主力リューネ，本身的特技有ガンファイトL8、援护攻击L2，リベンジ，推荐习得的技能有连携攻击、Bセーブ、SP回复。这样无论单机突入敌阵施放地图炮，还是依靠高运动性、优秀的武器和机体特技"分身"来反击削弱敌人，以及作为攻击援护都游刃有余。

保护我方弱小单位的肉盾タスク，本身特技有念动力、ラッキーL1、援护防御L3，而机体武器有C型武器，推荐习得的技能有SP回复、底力、连续攻击。这样有足够精神来使用"铁壁"来保证自己安全，"底力"则以积累伤害的优势来弥补人物成长类型的劣势，连续攻击武器和地图兵器使其也成为杀敌的强手。

最后介绍作为我方精神支援的后勤人物ラーダ，本身的特技有预知、SP回复、援护防御，建议学习的技能有集中力和SPアップ，剩下的可以选择"补给技能"。

这样的她拥有海量的精神来做各种支援，移动后可以进行补给，就不至于前线杀敌的主力因为弹药不足而回撤补给而使部署出现尴尬。

由于后期都是依靠合体技能来切皮厚的BOSS，所以驾驶这类机体的驾驶员建议学Eセーブ，合体机体的副驾驶员可以都学SP回复与SPアップ来做支援。

而机体拥有强力射击武器且本身带援护攻击的驾驶员建议学连携攻击来发挥援攻的威力。

ガンファイト/インファイト：最高9级。除了LV4和LV7外，每升一级射击/格斗武器威力+50；LV4和LV7射程/移动各+1。全部用PP升的话需要360点PP，性价比很低，效果远不如加射击/格斗，一般学到LV4就可以了，有偏爱的玩家也可以学到7级。

关于能力

由于游戏的PP有限，所以人物能力培养要集中加强其优势方面。

能力方面，依人物的类型加射击/格斗好了，其它数值都不太值得用PP强化。合理利用支援，指挥官和精神效果的话，命中回避都不成大问题。

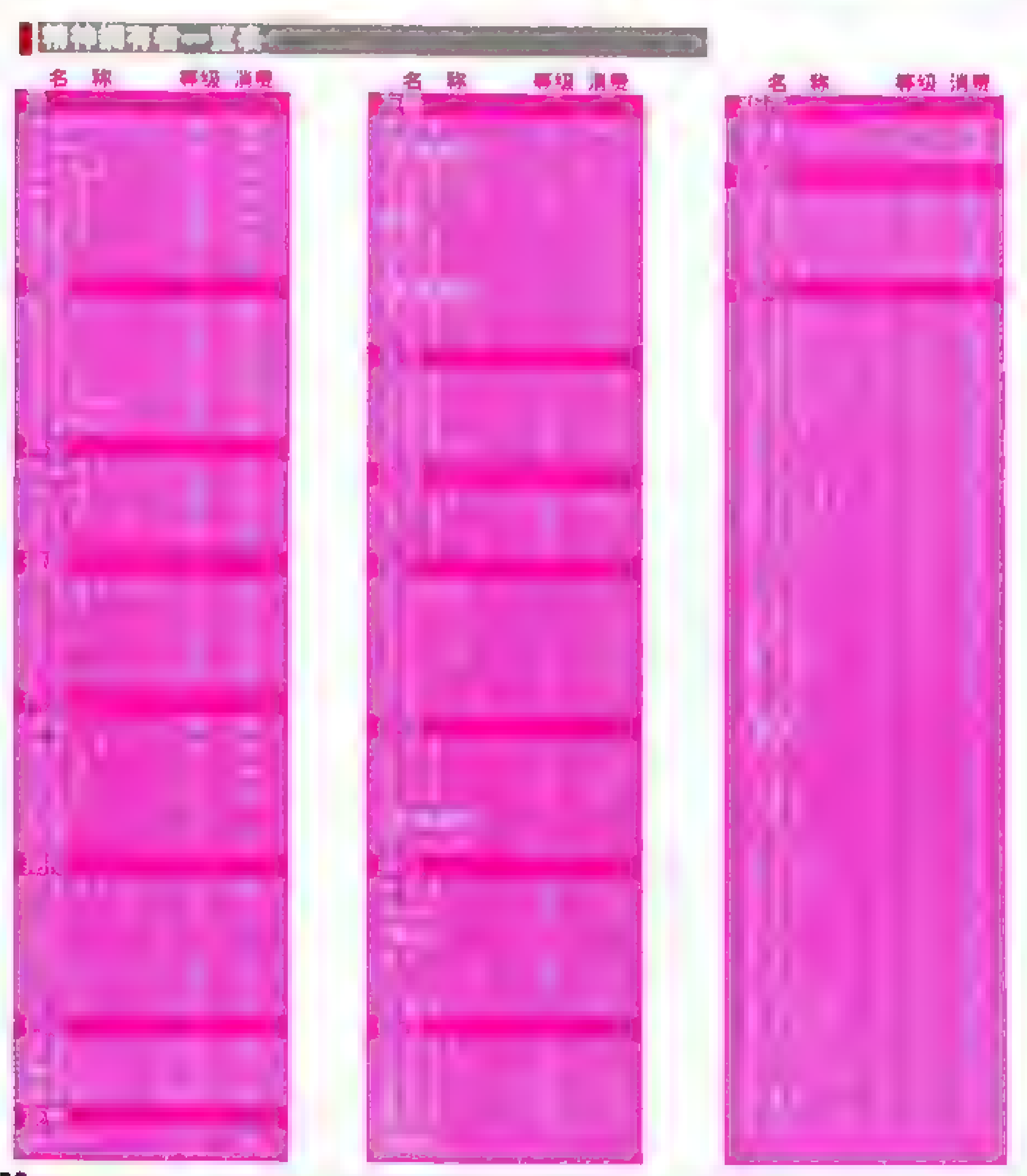
本作中的射击，格斗的上限为400，经常使用地图武器的驾驶员往往会单机冲入敌阵，频繁使用热血、幸运、努力等精神，还要加个必中/集中就会不够用了。

加满了射击，格斗后，加强命中也是免除经常S/L大法的麻烦的不错选择。

关于人物适应性

如果机体相应的地形适性不是S的话就一定要用人物补足，例如那对夫妻鸟就需要用人物来补足。

精神拥有者一览表



名称	等级	消费

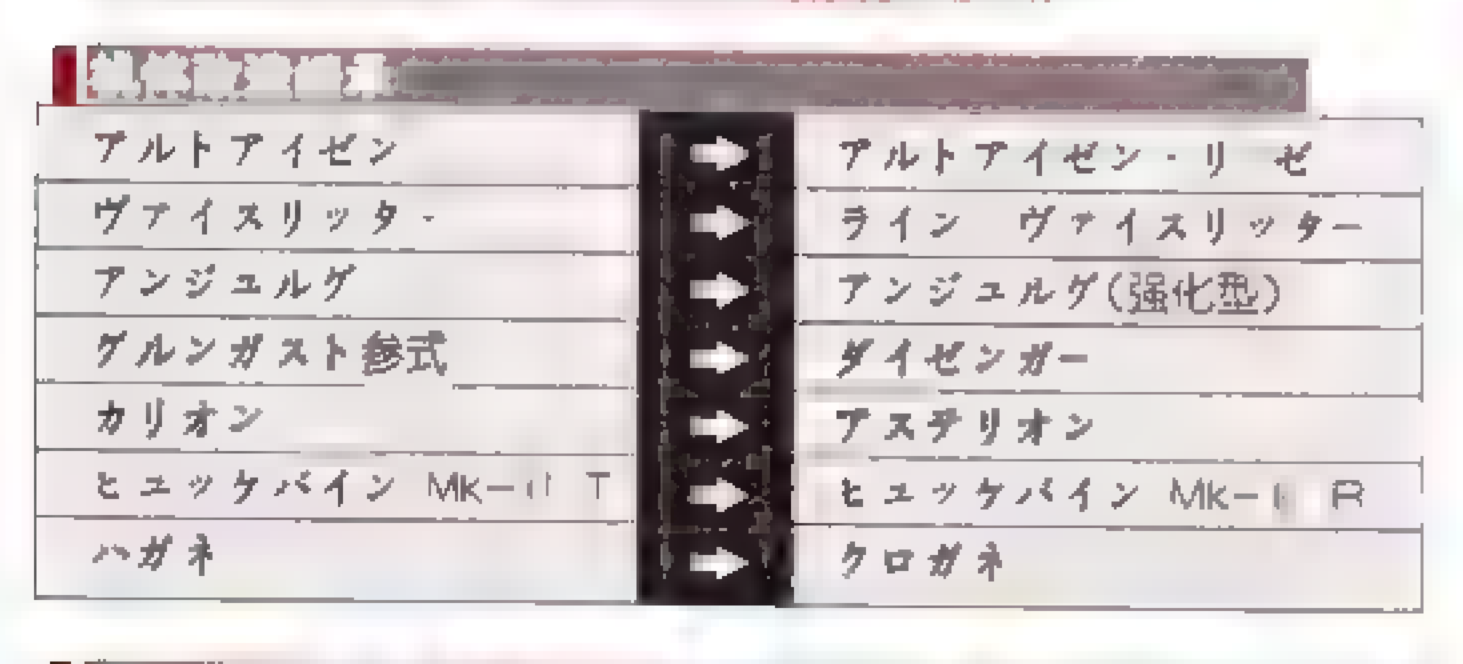
名称	等级	消费

名称	等级	消费

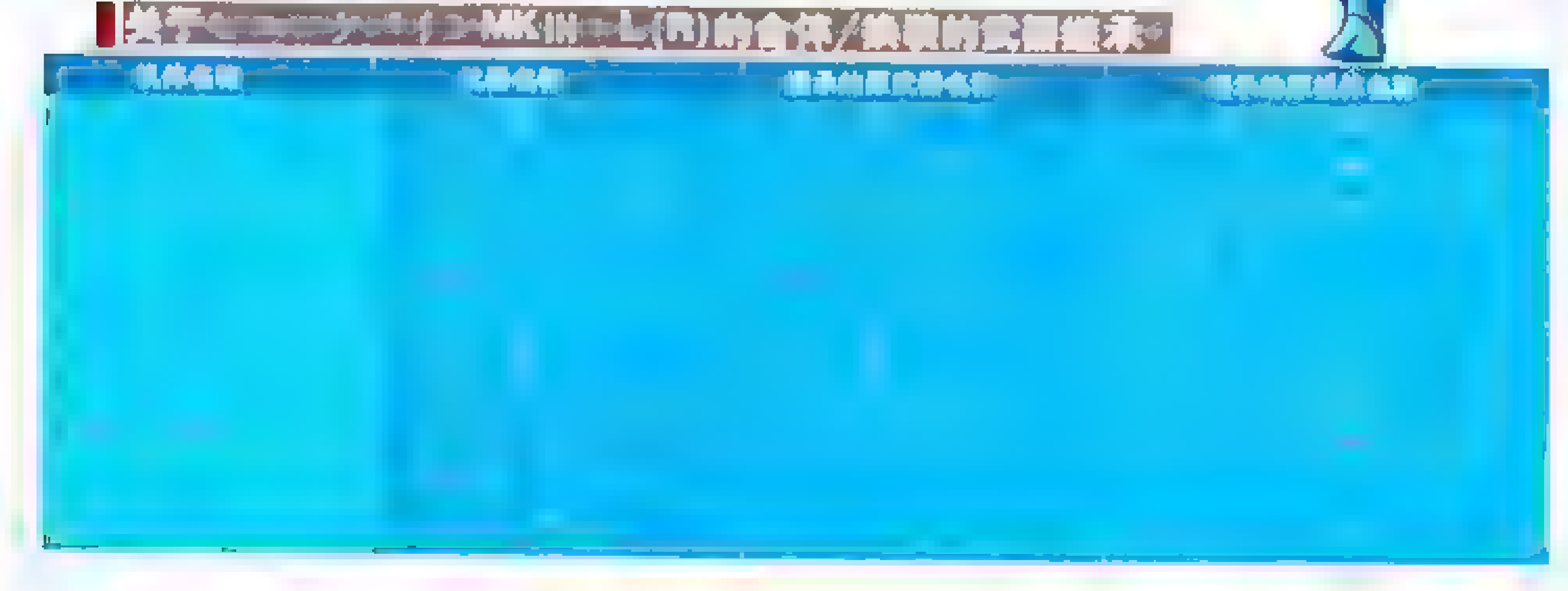
综合以上的人物资料，相信大家对每个人物都有了一定的了解了吧。有些人物资料配合剧情让人期待，也有些人物让人唏嘘不已。

本作里的精神都恰当地配合人物的个性特点，没用的精神配搭总体很少，即使是配角也让人难以取舍。

注：游戏中的人物ACE奖励，特殊技能及精神说明请参照第11辑。



アルトアイゼン	アルトアイゼン・リーゼ
ヴァイスリッター	ライン ヴァイスリッター
アンジュルグ	アンジュルグ(强化型)
グルンガスト参式	ダイゼンガー
カリオン	アステリオン
ヒュッケバイン Mk-[illegible] T	ヒュッケバイン Mk-[illegible] R
ハガネ	クロガネ



ステルス・ブーメラン：

第3话、4话、6话、7话、8话、12话、欧洲路线的第20话、极东路线的第21话中，至少击坠过カーラ一次的情况下，第32话「オペレーション プランタジネット」カーラ加入后座机追加该武器。

28话开始前难度为易也能得到一个。

勇者の印、鋼の魂：

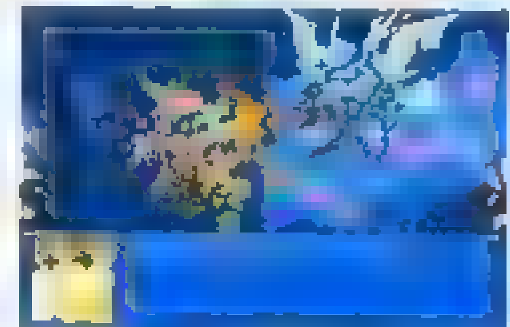
2周目33话结束时入手。

游戏目标

&ヴァイスリッタ

アルトアイゼ。

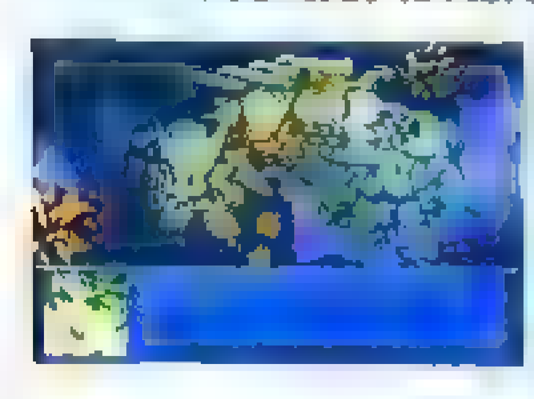
虽然作为主角机体出来，但初期不算好用：古铁神皮不够厚，白骑士敏不够高，基本要靠全程集中才能保住性命。中后期换乘古巨铁神和纯白骑士后就好多了，而且相应的地形适性都是S。拥有伤害最高的合体技，后期切那些超多HP的BOSS时是绝对主力。古铁神的全改奖励是固定武器全S，很不错。



中后期会强化一次。机体和机师都不错，还有分身，很适合先制反击，就是地形适性没S，用PP把ラミア的宇宙适应性升到S吧。

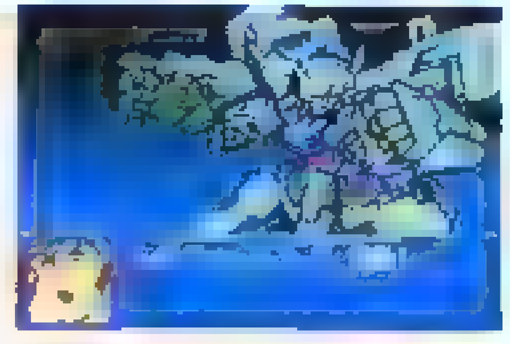
R-1&R-GUN パワード

4架机体有两个合体技，必杀炮还拥有本作最高的攻击力和最远的合体技射程，但不能移动后使用，6个相关机师中3个念动力1个天才，之间的援护也强力，相当夸张。EN和精神足够的话可以先分离用R2、R3放合体技再合体后放必杀炮，所以4个出击名额也不算浪费。由于合体技的EN消耗都很高，所以两个主驾驶员最好都学Eセーブ来提高持久战能力。



需要注意的是4个人都没气合之类能加气力的精神，R1最好就是装上出击+气力的芯片，R-GUN パワード就只好靠人来激励了。

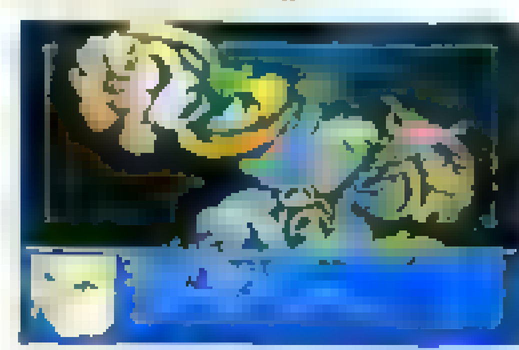
最强的单兵作战机体：强大的远程武器，双人分量的精神以及驾驶员之间的支援。在AMガンナー装上补给装置，就能解决弹药不足的问题。主驾驶员一定要有ヒット&アウェイ。



由于是合体机体，信赖度支援关系的展开。

ボクサー则是攻击重视型，装甲和EN都高得吓人，还带分身，最强武器威力高，限制和消耗低，适应性好，做援攻相当不错，默认驾驶员为レオナ，实在是最强单人机体之一。

龙虎王&虎龙王



龙虎王这次要差一些，气力120以下时没有P武器令人相当郁闷，逆鳞断改满后攻击力还要弱于虎王乱舞。虎龙王就好用不少了，运动性优秀，有分身和C武器，一般做为主战形态。布里德的能力也比楠叶要强一些，需要远程反击或者援防时再变形成龙虎王吧。

楠叶的精神很好，有觉醒和爱，而且有集中力，再学个SP回复就是个极强的精神库。本作中副驾驶得到的PP只有主驾驶的一半，所以这种双驾驶员的机体只能培养出一个强力角色。

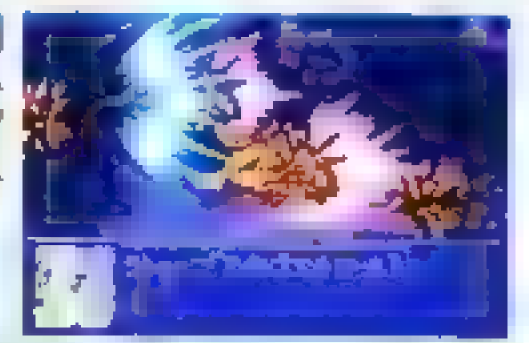
遗憾是两人都没有直击，对付有强力防御罩的BOSS威力大打折扣。

ビルトビルガー&ビルトファルケン

又一对情侣机体，性能优异。驾驶员之间的逗笑对话也获得玩家中的广泛认同。只是机体适性都没有S，要用机师或芯片补足。

フェアリオン・S&フェアリオン・G

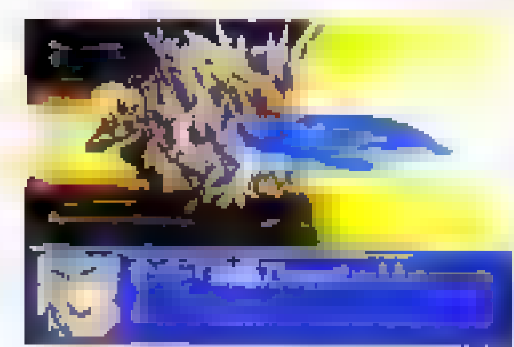
第一次于《OG》中登场的机体，外型和驾驶员一样可爱。地形S、体形S、高运动性，再加上分身、ジャマー和全改的运动性+20%。想摸到她们对那些BOSS来说也不是一件容易的事情。当然，



以她们贫弱的装甲和HP，被摸一下估计就要掏修理费了。合体技限制和消耗很低，演出效果也很漂亮。

需要注意的是两个驾驶员都需要较高的等级才能发挥优势。

ダイゼンガー&アウセンザイター



两个超级机师能力高不在话下，武器机体适性也完美，就是消耗太高了，连续发动合体技的话一般一两个回合EN槽就空了，所以E七ブ必不可少。

サイバスター&ヴァルシオーネ

サイバスタ的最强技コスモノヴァ是游戏中单体攻击力最高的武器，改满有8100，只是气力要求140并且残弹只有1发。ヴァルシオーネ适合做援护攻击，别忘了给リューネ学连携攻击。

两架机体拥有的移动后可攻击的敌我识别的地图兵器威力、范围都不错，熟练强化两人的射击的话，少于4000HP的杂兵根本挨不过1个回合，绝对是清场的最佳选择。ヴァルシオーネ作为援护攻击十分好用。

ジガンスクード・ドゥロ

本作中它的表现其实是可圈可点的，中前期作为援护防御的优势非常突出。另外还拥有无气力限制的射程9光线武器，威力也不俗，只是驾驶员的类型的缘故，威力一般。后期各强力机体登场后，很有可能遭受板凳的待遇。

アステリオン

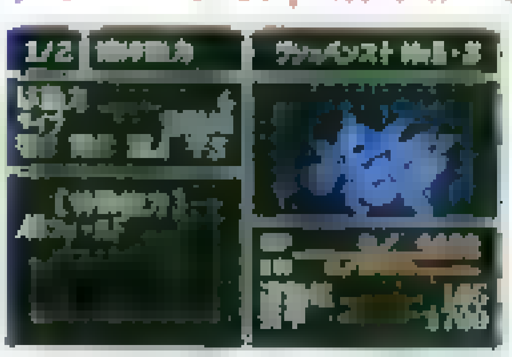
在"《OG》系列"中新登场，运动性相当出色，适合担当援护攻击的机体。只是驾驶员成长晚，而武器射程也不足够，限制了使用。之外由于默认驾驶员相关的支援也少得可怜，导致发挥不出色，属于后备出击机体。

グルンガスト／グルンガスト弐式

前者为《第4次》就登场的超级系机体，直到《F完结篇》都是主角机，后者为后继机，总体上使用是一致的。但抛开感情要素的话，本作中两者的实力只能用"廉颇老矣"来形容，尽管最终武器性能不俗，但体形为L、低下的运动性、捉襟见肘的武器射程和只能勉强算的上厚实的装甲，实在难以轻松应付后期的战斗。

在华丽实用的合体技演出的战斗中，两者都只能见缝插针地出出手了。

ゲシュペンストMK II・S

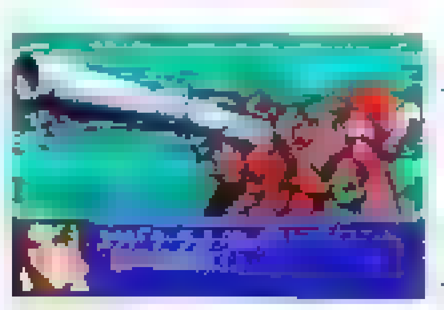


非常强力的隐藏机体，不过需要下重金来打造。1周目就能10段改造且有4个强化槽，只要玩家肯投资就能强大到让人怀疑这是否真的是老旧机体。最终攻击力达6900的"究极ゲシュペンストキック"竟然还是C武器。建议装上远程的武器来弥补缺少原有武器射程欠佳的缺陷。

ヒュッケバイン

与グルンガスト同期出场的前真实系主角机，本作中也明显失宠，不过特技"分身"和招牌武器"黑洞炮"总算让人有了出击的兴趣。但移动力和机体适应性颇让人头痛。

ラーズアングリフ



《机战A》登场的主角机之一，厚实的装甲和优秀的射程是其卖点。实在是很优秀的援护攻击机体。具有多达4个强化槽也能让那些弱的强化芯片散发一下余热。

文 ChinaGba 还是菜鸟　编 铭风

《永恒传说》PSP版全要素研究

作为一款经典作品的移植，《永恒传说》受到了大多数PSP玩家的欢迎，可能现在是拥有率最高的游戏了吧。上期只刊登了游戏的流程，这次着重给大家介绍游戏中的各项隐藏要素，希望对大家有所帮助。

收集篇

料理全收集

01.ラシュアン武器屋。
02.ラシュアン民家内的粉红小猪存钱罐。
03.レグルス道场宿屋2楼。
04.ミンツ大学食堂里的花盆。
05.木阴之村モルル博士家中。
06.木阴之村モルル食材屋中的南瓜。
07.王都インフェリア宿屋2楼。
08.王都インフェリア王立剧场。
09.港口船具屋"太公望"中的铁锚。
10.港口下方木桶处。
11.商业之町バロール酒吧2楼的酒鬼。
12.商业之町バロール宿屋。
13.热砂之町シャンバール料理会场一楼的酒瓶。
14.热砂之町シャンバール宿屋。
15.アイメン的梅露迪家。
16.アイメン的图书馆。
17.ルイシカ村加莱诺斯家2楼的寝室。
18.ルイシカ村和加莱诺斯见面后隔天到村中调查。
19.チャットの小屋中的时钟。
20.ペイルティ食材屋。
21.ペイルティ宿屋。
22.解冻后的ペイルティ河边地藏。
23.ティンシア船具屋。
24.ティンシア宿屋。
25.欢喜之町ジイニ晚上本屋
26.欢喜之町ジイニ晚上拍卖会场
27.欢喜之町ジイニ晚上换金所

号令收集

初始号令说明

……　……：没有任何作用，各自随意行动。

TPをきにするな：全部人员使用最强技进行攻击。

TPをつかうな：全部人员不使用任何技，只进行普通攻击。

まもりをかためろ：全部人员停止一切攻击，只进行回复行动。

隐藏号令

1.てきをむかえうて：レグルス道场南侧，坐标（24，132）。

效果：等待敌人靠近时再进行攻击。

2.しゅうちゅうこうげき：モルル北侧の森，坐标（113，143）。

效果：所有人一起对1P角色锁定目标进行集中打击。

3.まえのてきをねらえ：シャンバール西北小岛，坐标（162，45）。

效果：全力攻击前方敌人。

4.うしろのてきをねらえ：ファロース教会东北方向坐标（100　100）。

效果：全力攻击后方敌人

とつげきしろ：ルイシカ海岸边，坐标(81，37)。

效果：遭遇弱小的敌人时不会使用消耗TP过大的技能。

こまかいわざをつかえ：ねこにんの里东南方向，坐标（131，117）。

效果：比较容易进行连击

隐藏精灵收集

暗之大精灵シャドウ：乘坐潜水艇到达セレスティア海底，坐标(5.13)，发现暗の洞窟。迷宫基本没有难点，只需要击败其中四个发光的死神使洞窟变暗就可以在最深处见到暗之大精灵。击败后シャドウ入手。

元之大精灵マクスウエル：剧情进行到返回インフェリア后才可以触发此事件。返回灵峰ファロース教会，由于手中持有セイファートキー，所以会出现隐藏通路。一路杀到尽头会见到元之大精灵。击败后マクスウェル入手。

时之大精灵ゼクンドゥス：在シゼル城入口处一直左行，见到浮游升降台选择下行，继续上这个升降台再次选择下行进入左方空洞处挑战时之大精灵，等级+强力装备+耐心=胜利。入手ゼクンドゥス的同时还可以得到超强装饰品"デリスエンブレム"这个装饰品的作用是攻击命中率保持100%。

事件篇

カトリーヌ与ヒエール

分别在下列地点遇见两人并发生事件便可促成两人，进入GOOD ENDING，法拉可得到称号あいのネゴシエイター。需要注意的是事件必需在去セレスティア大陆前触发。

1.学问之町的操场前。

2.木阴之村モルル食材屋。

3.得到船票后前往商业之町バロール，下船后立即选择坐船返回王都インフェリア的话，在途中进入船上方房间会发现偷渡的カトリーヌ。

4.バロール书屋。

5.热砂之町シャンバール服装店。

6.雷古鲁斯道场。

GOOD ENDING：以上事件全部触发后去王立天文台2楼结束事件。

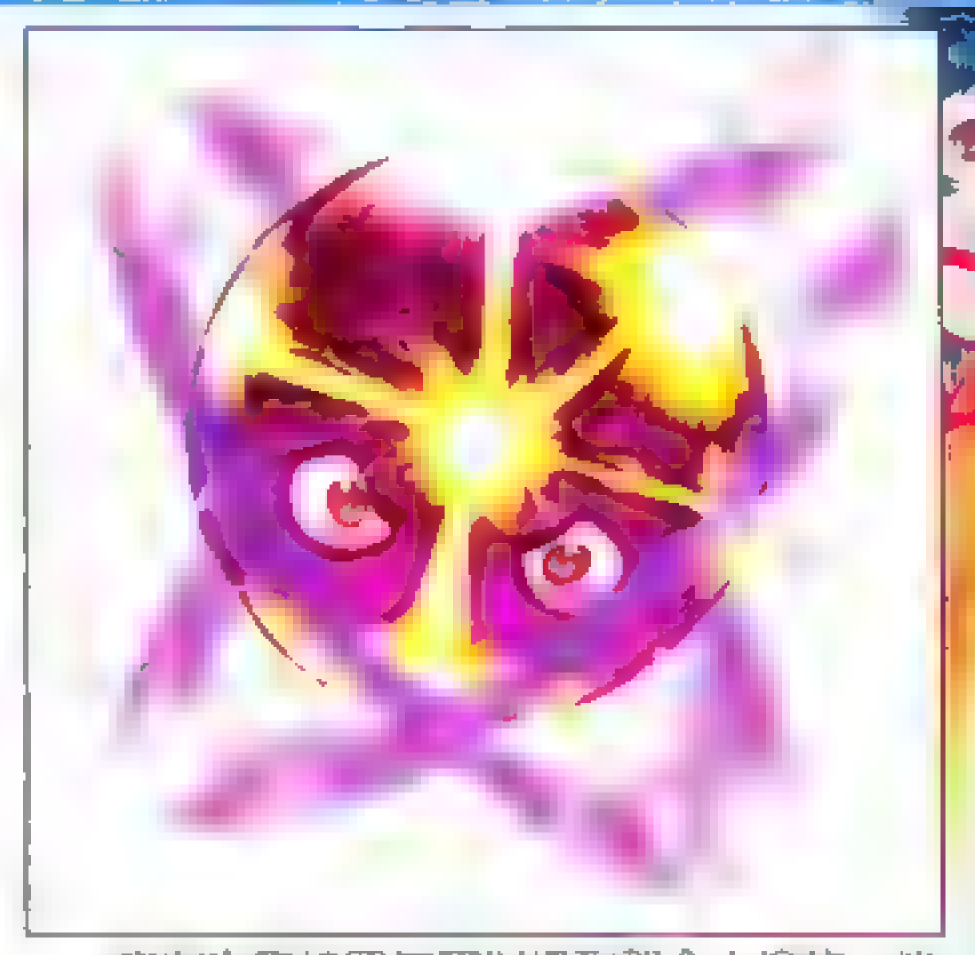
NOMAL ENDING：触发以上3~5个事件后。最后在商业之町酒场见到他们。

BAD ENDING：触发0~2个事件，最后分别在商业之町海边和王立天文台见到他们。

乌鲁塔斯物语

在王都伊梵利亚中的王立剧场中看全8场乌鲁塔斯物语可以得到限定版的乌鲁塔斯物语。(戏票加起来是近63万啊T T)

小偷事件



商业之町帕罗尔可以抓到那个小偷的，他几次藏身的地点依次为喷水池左下帐篷下、武器屋旁、旅馆大堂右下阴影处、酒场前。最后一次找到他以后还要手动抓住他，然后再去宿屋门口找他对话可以得到ルーンボトル。从セレスティア返回后再去找他对话可以得到ドエニスのポブリ。

漆黑之翼

按照以下顺序找到他们可以完成整个事件。

1.在欢喜之町ジイニ，晚上在旅馆中会遇到这白痴3人组。

2.奥比斯篇中进入火精灵之谷。

3.いざないの密林中，在出口处的五个石像处可以找到他们。

4.风晶灵の空洞入口处。

5.インフェリア王立剧场白痴3人组乱入。

料理大赛

在热砂の町シャンバール的料理会场交10000元参加费既可参加料理大赛。

第一回

对手：ミンツ大学中的ジーナ

条件：法拉的料理オムライス熟练度到达MASTER。

过程：在ミンツ大学与バロール的酒场中打听情报后返回对决。

必要食材：たまねぎ、ライス、レモン、たまご

第二回

对手：レグルス道场的フランコ师傅

条件：法拉的料理グラタン熟练度到达MASTER。

过程：先去水晶灵大河中救助一个旅人，接着返回入口处发生事件。然后去モルルの村找宿屋中的商人对话后返回对决。

必要食材：キルマフルーツ、パスタ、たまご、チーズ

第三回

对手：ダイ．シキョー

条件：法拉的料理ペスカトーレ熟练度到达MASTER。

过程：去冰晶灵山山顶取得ふゆトマト后，返回对决。

必要食材：えび、ふゆトマト、パスタ、いか

隐藏地点篇

潜水艇

潜水艇是剧情自动入手，下面列出所有海底隐藏地点。

インフェリア海底坐标

アジト1（77，122）

アジト2（119，121）

アジト3（143，2）

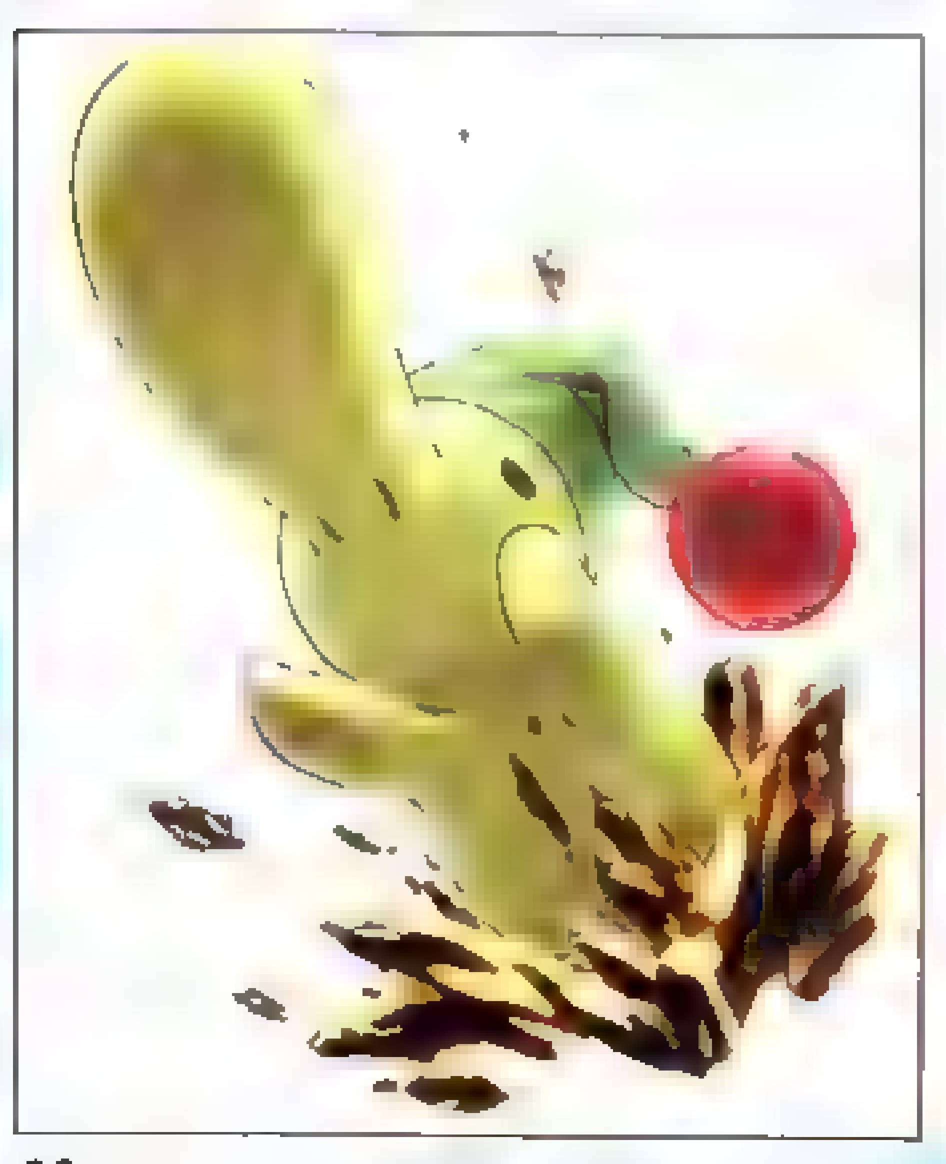
アジト4（226，130）

セレスティア海底坐标

欢喜の町ジイニ（35，15）

飞空艇

飞空艇入手方法是将光之珠和暗之珠装在改造ドック中的两个空位上，这样邦艾提亚号就成了具备飞行能力的飞空艇。



やみのたま（暗之珠）：シゼル城中宝箱。

ひかりのたま（光之珠）：アイフリ－ド之墓，坐标（88，64）深处。

アイフリ－ド之墓通过法：这里面有六个门，但是能进入的只有3个，注意如下难点即可。

◆火地狱中有一口燃烧的大锅，锅下方的火焰要离近用フリ－ズリング灭火才能通过。

◆怪物巨口样的门要把1P操控对象换成女性才能通过。

◆左边门深处有一个和服女妖，把她推到水边她就会伸长舌头触动对岸机关，从而打通新通路。要注意的是所要推到的位置要求极为严格。

得到飞空艇以后可以到达两个新地点きらめきの塔和猫人之里

きらめきの塔

インフェリア坐标（107，22）

1层：将五星全部踩亮。

2层：按照灯亮的顺序触动四个灯（一共亮10次，最好找张纸记下顺序）。

3层：先将两侧墙壁上的风堵上（按L1键），再把两盏灯点燃。

4层：用ソーサラーリング击打漂浮的水晶。

5层：控制浮游平台分别接触到3个光球。

6层：分别接触到3个颜色的棒子。

7层：从最左方格子前按照上上右右上上的顺序即可通过。

塔顶会单挑女式神。她的实力非常强悍，招式极其霸道，很容易被秒死。除了要有等级和装备的保障，还要随时注意自己的HP，一般情况下不要让自己的HP低于5000。击败她以后可以得到一堆好东西。

沈船

インフェリア坐标（35，2）

◆中央门是锁着的，钥匙可以在右边的门里找到。

◆由于房间里都是水，所以要先到放水的房间里取得钥匙后进入左边的房间，按下深处的开关。

精灵温泉

インフェリア坐标（210，108）

只有乘坐飞空艇才能到达这里（这温泉的主人绝对赚不到钱）。如果利德运气在100左右

时进入里面泡温泉会发生梅露迪乱入男浴池事件（——b）。

隐藏要素篇

ゼルアーガ套装

自《宿命传说》起“《传说》系列”就与《ドルアーガ之塔》有所关联，《永恒》中自然也少不了这经典的恶搞。在本作中只要同时装备“エクスカリバー”、“ゴールドアーマー”、“Bラインシールド”、“ゴールデンヘルム”、“ジェットブーツ”、“Hガントレット”就可以得到“一定时间内HP、TP自动回复”、“异常状态全防（气绝及战斗不能状态除外）”的附加效果。

アーチェ乱入

1.元之大晶灵マクスウェル活力全满且等级在30以上。

2.1P操控角色为基尔或梅露迪（操作模式为半自动或手动）。

3.将咒文シューティングスター装备到特技按键上。

满足以上条件在战斗中咏唱シューティングスター后《幻想传说》中超人气小魔女阿琦就会乱入。阿琦只有3个技能，使用方法分别是○键／ファイアーアロー，×键／フリーズランサー，○+×／スパークウェーブ

斗技场

在王都インフェリア可以挑战斗技场。斗技场初期可以进行“王都决定战”，“王国决定战”。通过“王国决定战”后追加“世界决定战”“世界决定战”胜利后追加“历代第一决定战”

其实就是单挑《幻想传说》中的主角克雷斯。打败他能获得“エターナルソード”（时空魔剑，本作最强剑）“クレスのバンダナ”以及称号“しんのしゅやく”。不过还不仅这些，如果第一次进行世界决定战时战斗等级是ハード或マニア难度（可以在系统菜单中更改战斗难度），那么阿琦会与克雷斯一起出场，将他们击败战利品会增加一个“アーチェのリボン”。不过很难很难打就是了，看到他放“冥空斩翔剑”时就赶快换上一个リバースドール吧。

佛戈的武器开发

佛戈的武器只能通过向自由军总部的科研人员提供开发费用获得。只有开发费用和开发时机都达到表中要求才可以开发出新的武器。

プラズマカノン	40000	バーリル城剧情完成后。
グランマグナム	80000	アイフリード洞窟突破后。
インバルスカノン	160000	返回インフェリア进行到完成与インフェリア军队合作的剧情后。
フォトンイレイズ	320000	通过レグルス之丘。
メガグランチャー	640000	到达シゼル城后。

拍卖行

在欢喜之町ジイニ的オークション会场中，每天会推出3款限定物品。这些物品多数都比较珍贵且只有用ジイニ币才可以买到。由于这里的物品每天都会改变，所以最好不要错过自己想买的东西。不过这些东西是会循环出现的，每8天会循环一次。下面按照第一次来到欢喜之町为第一回合，每离开ジイニ或去宿屋休息一次为结束一回合的顺序为大家介绍这里的物品出现规律和价格。

这里面比较特殊的是レジュームリング，这个道具只能买一个，买到了后买物清单上消除掉。而且下一循环也不会再出现。不过扔掉它以后就可以再次买到。这样看起来似乎只能买一个，但你把レジュームリング装备上以后再去买就会发现这东西又出现在清单中了。装饰品レジュームリング装备效果为战斗中TP自动回复，被攻击至战斗不能状态时“运200”的几率复活（也就是说运气值为200的时候就是不死身了）。

第一回合	エリクシール	6000
	マジカルリボン	2600
	レジュームリング	50000
第二回合	ミョルニル	11000
	ハヌマンシャフト	13200
	クリスダガ	9800
第三回合	マジカルリボン	2600
	リフレックス	7880
	レアヘルム	5620
第四回合	テクニカルリング	3000
	リバースドール	4500
	エンジェルブレス	3400
第五回合	すいしょうせき	1500
	せきしょうせき	1500
	りょくしょうせき	1500
第六回合	せいしょうせき	1500
	ししょうせき	1500
	きしょうせき	1500
第七回合	エリクシール	8000
	はくしょうせき	1500
	こくしょうせき	1500
第8回合	ミョルニル	11000
	リフレックス	7880
	レアヘルム	5620

セレスティア七之秘宝

1.アイフリードの遗迹：バンエルティア号。剧情自动入手。

2.剑：S.D。击败女武神后回到塞雷斯迪亚海底的アジト1可以拔起这把把S.D剑。这东西可不是武器，是地地道道的一使用道具，游戏时间每进行30分钟可以使用一次。效果是召唤《宿命传说》的人物对敌人进行虐待。首先是斯丹的“爆碎狮吼阵”，随后是露蒂的“スナイプエア”，伍德洛的“断空剑”，紧接着是菲丽娅的“フィリアボム”最后以里昂大神的“魔人暗”收招，极其华丽。

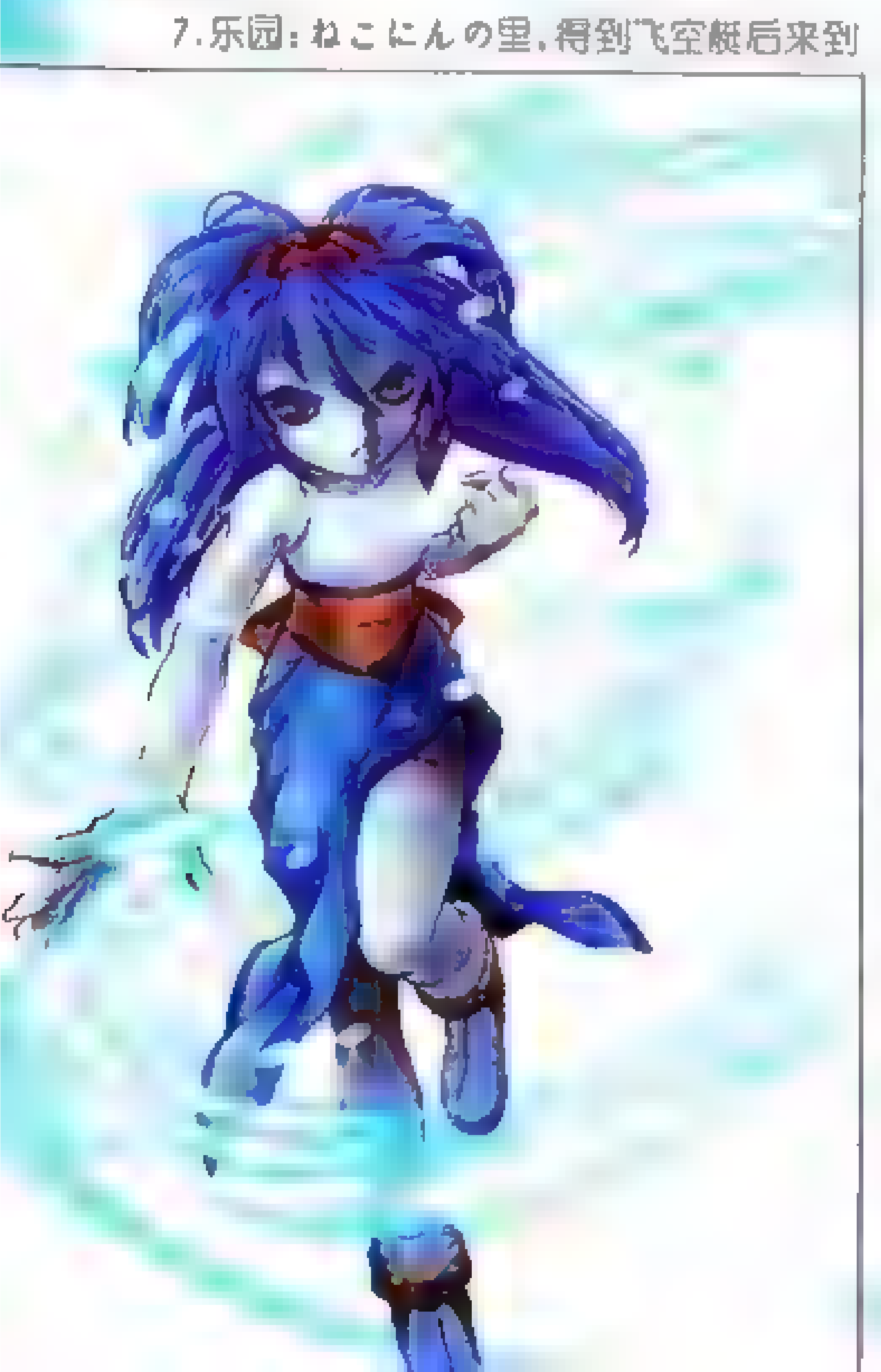
3.壶：コルレーンのつぼ。调查地晶灵废坑中诺姆集落的前一场景墙上的一个小洞，要用铁铲挖开洞才可以得到。

4.扫除用具：デッキブラシ，チャット加入并进行过相关休息对话后找港口停船，然后进入船内部チャット房间调查两次。(这东西怎么看怎么是《宿命传说》主角用的那拖把)

5.古蛋：ブッシュベイビー，进行过相关休息对话后去调查ルイシカ村中地下的石碑两次。

6.万能药：レジェームリング，参看拍卖行中描述。

7.乐园：ねこにんの里，得到飞空艇后来到セレスティア坐标(120，109)处即可进入猫人之里。第一次进入这里后这里的猫人会要求利德等人讲冒险故事。改天起来会发现这些猫人在绘声绘色地模仿主角等人的故事。



恐怖的元系派生技

发动条件：

1.以MANIA难度战斗至少一次。

2.マクスウェル活力MAX。

3.1P操控角色为メルディ或キールI且其精灵容器中必须有マクスウェル。

4.装备デリスエンブレム，メンタルリング或レジェームリング。

5.剩余TP在969以上。

满足以上条件后召唤出マクスウエル。マクスウエル发动中持续按住方向左+□键，デュアル·ザ·サン发动——デュアル·ザ·サン发动中持续按住·键，エタニティ·スォーム发动——エタニティ·スォーム持续按住○键，プリズミックスターズ发动——プリズミックスターズ发动中持续按住△键，ブライティスト·ゲート发动——ブライティスト·ゲート发动中持续按住□键，エクスプロージョン·ノヴァ发动——エクスプロージョン·ノヴァ发动中持续按住△+×键，マクスウエル·ロアー发动——マクスウエル·ロアー发动中持续按住○+×+□键，ディメンジョナル·マテリアル发动——ディメンジョナル·マテリアル发动中持续按住○+×+□+△键，ブルー·アース发动。全部成功发动后且不说攻击力之强悍，其经验值之多就足以让你明白打杂兵练级是多么的冤枉。

最后一点需要注意的是：派生技会因为过程中敌人如果被全灭导致会强制终止，一旦终止是得不到那诱人的10万经验的。所以建议用派生技打地精灵废坑中的宝箱怪来骗经验值。

ネレイド迷宫

二周目后可以进入此隐藏迷宫，迷宫位于奥比斯界面的观测所上方位置。进入后只能单独行动，每层只能派出一人突破。建议作好准备再来挑战。建议等级150左右，装备方面要绝对强，各种回复道具要备齐，多带几个リバースドール，元系派生技一定要能用。此迷宫移动时无法进行SAVE，不能使用道具回复，但是料理依然能够使用。前面5个BOSS相对比较简单，人员分配问题可以自行选择。需要注意的是每层干掉一个BOSS后要把人物身上的装备

全部卸下，方便其他人使用。觉得难度过高的话可以将战斗等级调低。

第一层：建议使用基尔突破。由于迷宫地形是随机生成，为了节省道具可以装备ジェットブーツ和マジックミスト，一路上回避杂兵。BOSS风属性，HP80000，用元素派生虐。获得道具“グングニル”，“ベルシャブーツ（全伤害30%减少）”。

第二层：建议使用梅露迪或佛戈。BOSS是火属性，HP80000。全火属性装备加第一层得到的猫脚可以让这个BOSS的魔法对你没有太大打击效果。近身肉搏灭之。得到スターサークレット，ミスティシンボル。

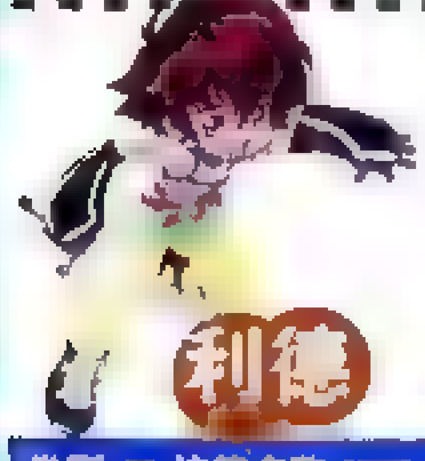
第三层：建议使用法拉，BOSS属性为地，HP80000。用法拉的装备光属性武器ゴッドウェポン硬拼都没问题。战利品是スターヘルム和Sラインシールド。

第四层：建议使用恰特，要先搞定杂兵再用エターナルスローー屈死BOSS。胜利后スタークローク，スターブレス入手。

第五层：当然是用利德，是利德话不管用什么方法都能够轻松摆平。顺带一提，这里的BOSS就是那个在游戏过程中不断骚扰主角一行的比迪亚斯。胜利后ガイアクリーヴァ和リバヴィウサー到手。

第六层开始全员的HP，TP会全部恢复。这层的尽头就是万恶之源ネレイド。这个BOSS根本就是个变态！想要击败他不仅是等级和装备要强，手指灵活，战术合理也是必要条件。没什么好保留的，什么元系派生、S.D召唤等等都往他身上招呼吧。击败他后调查王座可以得到Hガントレット。

技能列表



利德技能的习得条件主要是角斩、突熟练度的提升以及技能使用回数。要同时满足表中斩LV、突LV（可以在人物状态菜单中查看）以及对应特技使用回数等所有条件才能习得该特技。（由于篇幅关系，只例出奥义之后的技能。）

类型	技能名称	斩LV	突LV	对应特技使用回数／发动方法
奥义	雷神双破斩	7	5	使用雷神剑与虎牙破斩各16次以上
	魔神千烈破	5	7	使用魔神剑与散沙雨各24次以上
	魔神连牙斩	13	1	使用魔神剑60回 魔神剑，双牙50次以上
	空破绝掌击	1	14	使用雷神剑与散沙雨各70次以上
	翔雨烈空击	14	19	使用秋沙雨120次，裂空斩80次以上
	闪空双破斩	19	14	使用闪空裂破80次，虎牙连斩120次以上
	猛虎连击破	24	20	使用虎牙破斩250次，虎牙连斩200次以上
	凤凰天驱	22	24	使用风雷神剑200次，空破绝掌击150次以上
	风刃缚封	30	30	无
秘奥义	龙虎灭牙斩			1 猛虎连击破熟练度在150次以上。2 猛虎连击破的8HIT全中。3 敌人HP在（2000+猛虎连击破使用次数）以上 4 利德剩余TP在20以上。满足以上条件后再次输入猛虎连击破指令（比如猛虎连击破出招按键设定在×键上，那么就再输入一次×）。
	风刃封缚杀			1 敌人只剩一个且HP在20000以下，风耐性50以下（怪物图鉴中有耐性显示 风耐性槽在一半以下即可）。2 利德剩余TP在24以上。满足以上条件后距离敌人不要太远，发动风刃封缚将敌人浮空后再次输入风刃封缚指令。
	绯凰绝炎冲			1.凤凰天驱使用次数250左右。2 利德剩余TP在50以上。满足以上条件后再次输入猛虎连击破指令。
合体技	红莲剑			ファイアボール＋虎牙破斩，两人的距离要比较近，且两个特技要同时发动
	断空剑	/	/	サイクロン＋闪空裂破，条件同上
极光术	极光壁			剧情中自动获得，主角HP在1/8以下时同时按下□×○。
	极光剑	/	/	剧情中自动获得，极光壁发动时连打○键。
	极光波	/		最终BOSS发动暗之极光术完毕前同时按下□×○。

类型	技能名称	拳LV	脚LV	对应特技使用回数／发动方法
奥义	卧龙空破	8	4	使用连牙弹30次、掌底破10次以上
	散华猛袭脚	11	12	使用三散华80次、鹰爪蹴击30次以上
	双撞掌底破	10	8	使用掌底破60次、卧龙空破30次以上
	狮子战吼	22	14	使用八叶连牙100次、双撞掌底破160次以上
	鹰爪落瀑蹴	22	25	使用散华猛袭脚160次、飞燕连天脚100次以上
	杀剧舞荒拳	14	19	使用狮子战吼与鹰爪落瀑蹴各120次以上
	点穴缚态			手动操控ファラ战斗300次以上
秘奥义	狮吼爆碎阵			1 狮子战吼熟练度300次左右、杀剧舞荒拳熟练度30以上。2 法拉TP50以上满足以上条件发动狮子战吼、命中瞬间再次输入狮子战吼指令
	火龙炎舞			发动点穴缚封后一秒内击中敌人令特技输入时间增加为4秒。然后在4秒内命中敌人4招。例如发动点穴后拳+拳+连牙弹+飞燕连脚。注意最后一击必须是脚技能。
合体技	雷闪拳	/		双撞掌底破+サンダーブレード 条件同红莲剑
	海龙拳	/	/	卧龙空破+ヒール。条件同上
气功术	解毒功			剧情中自动获得
	治愈功	/	/	剧情中自动获得
	回生功	/	/	剧情中自动获得

佛戈

佛戈的技获得分为两个阶段。首先要遇见流浪画家，此时佛戈不能在队伍中DЦ。而以后随着剧情的发展带着佛戈返回遇见流浪画家的地点会发现那里多出一只猫，与"猫"交谈就可以得到佛戈的技能了。将他改为手控角色，发动技能后连按C键会发动追加效果。

流浪画家出现地点出现时间	
ヘイルティ	ヘイルティ港解冻后
ティンシア	遇见画家回数在2～4之内 可以在这里的ノーム像前见到她
岬の砦	初次结束バリル城剧情后
ルイシカ	初次结束バリル城剧情后
ジイニ	进行完レグルスの丘的剧情后去ジイニ，晚上在オークションハウス前遇见。注意只有以上的全部完成后才会触发此情节

以下为遇到"猫"的场所列表

[illegible]	[illegible]	[illegible]
ヘイルティ	エアブレイド	第一次セイファート试练结束后
ティンシア	アクアスパイラル	收得暗之大精灵后
岬の砦	レイジレーザー	セイファート观测所事件结束后
ルイシカ	ダークイレイザー	进行完レグルスの丘的剧情后
ジイニ	エレメンタルマスター	流浪画家触发全部完成后

恰特

恰特的技能习得方法相对比较简单。只要前往下表所示地点找到该处大海贼艾弗雷德德雕像即可。

技名	效果	修得场所
ヒコハン	气绝效果	初期拥有
ローバーアイテム	偷取道具	初期拥有
ホイハン	毒效果	セレスティア坐标（183,130）
コチハン	石化效果	インフェリア海底アジト2
パラライボール	麻痹效果	精灵温泉
エターナルスロー	TP耗尽前会不停的扔小锤子攻击	アイフリードの洞窟坐标（204，98）

文 CHINAPSP 刘一 编 铭风

《永恒传说》PSP版全支线BOSS攻略

这一次给大家详细讲解一下《永恒传说》的支线隐藏BOSS的打法，由于"《传说》系列"的精髓就在于战斗，所以这里我给大家指出重点，具体战斗的乐趣还请各位玩家们细细体会　本游戏是比较标准的RPG，不同的是在切换到战斗系统时游戏采用的是手动的控制方式，游戏提供了三种方式方便玩家选择　自动、半自动、手动　Namco还为电脑提供了大量的AI设定方式，让玩家在面对各种不同类型的敌人时可以使用，不过并不是一开始就把这些战术完全提供给玩家，而是要玩家在游戏中慢慢的取得　总的来说，战斗中的控制还是很重要的。下面就让我细细说来吧。

位置：沉没之船，坐标(34，5)

她出场会带着一群小怪，弱点是火和雷，所以可以利用这一点展开攻击。建议装备：アクアマントル和インフェリマント（收集20枚透镜的奖励)。由于BOSS有的招数会附带异常状态，所以要准备点万能药。开场马上使用晶术シャープネス，バリアー给リッド增加攻击力，防御力，リッド主用技猛虎连击破，一个人冲上去攻击美人鱼，不要管浮在天上的幽灵。ファラ作战设置そらのてきをねらえ(优先攻击处于空中的敌人)。技能用鹰爪落瀑蹴和八叶连牙，杀剧舞荒拳。晶灵术放地系中级晶术ロックブレイク骚扰美人鱼的活动，尽量将她封在版边，一旦リッド封住她，她就很难从猛虎连击破的攻击下出来。之后要使用大范围的晶术不断进行范围攻击，待消光幽灵后，就把火力全部集中在BOSS上。这个BOSS体型大，硬直也较久，是个练习连击不错的靶子，推荐使用レイ，ダークフォース，メテオスォーム的中级晶术连击，能打出较可观的连击数。

位置：セレスティア海底的暗之洞窟，坐标(5，15)。

在洞窟的最深处会遇见暗之精灵シャドウ，随后展开BOSS战。它弱点是光，HP有10万左右，最好事先取得光系晶灵术。装备推荐的是ドレインチェック(暗精灵洞的宝箱)，光属性的エクスカリバー(雷晶灵の遗迹内剧情得到)。若冲上去用物理技攻击暗之大精灵，他会用专门的特技对应，只会达到物极必反的效果，因此一定要远距离作战。リッド在前努力作防御，待晶灵术咏唱完毕后，趁晶灵术把暗之大精灵牵制住时，马上配合使用物理技进行打击。防御的要点是看见BOSS的姿势发生改变就马上逃走或回避，不然他的连续物理攻击可是不那么好抵挡的。メルディ和キール通常遭到一击，血量就会进入危险地步。魔神剑+魔神连牙斩的连续技能把BOSS打出一定的硬直，和晶灵术配合能得到极佳的效果。此外暗之晶灵术的范围比较广且威力也不错，要注意破坏他的咏唱。要是暗之大精灵不死的话，两只魔物会不断地回复血量，因此应先将目标放在暗之大精灵身上，它们攻击时便让ファラ去应战吧，在对付他时会比较轻松。

位置：インフェリア的きらめきの塔，坐标(107，22)。

在这里的最上层リッド会与女武神单挑，她的HP有32000，没有任何弱点，所以装备无属性武器对决比较好。女武神会使用强劲的连续技和光属性的晶灵术，一旦攻击落空，敌人便会很快的使用连续技打击，所以打败时之大

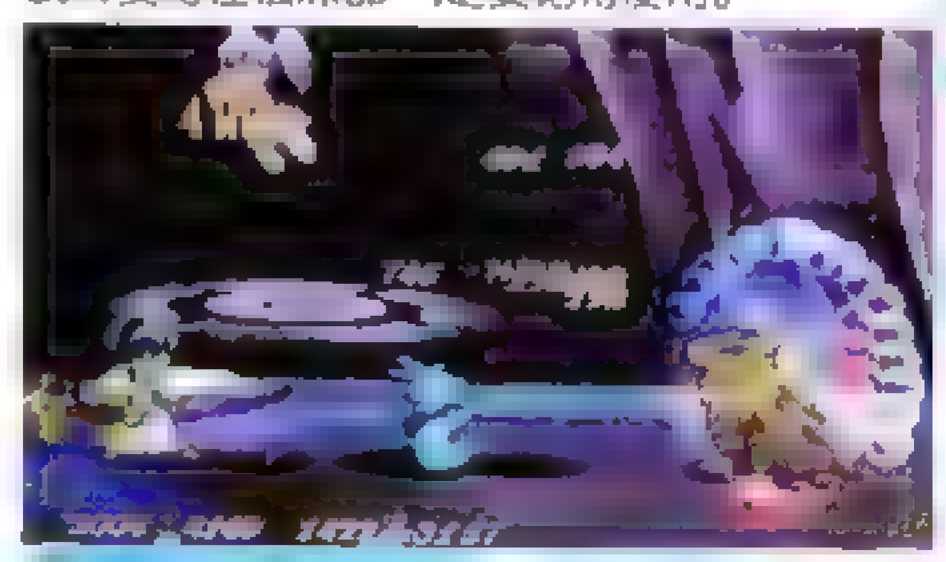
精灵取得的デリスエンブレム可以说是必要的。女武神的攻击力相对其他BOSS来说还不算恐怖，就算被逼进角落也不能马上把我方致死。远距离用魔神剑+魔神连牙斩牵制，近距离用魔神剑+魔神千烈破，斩+闪空双破斩，虎牙连斩+猛虎连击破对付。中距离时她的全身无敌会消失、用风刃缚封，在吹到天上掉下来时，用凤凰天驱追加绯凰绝炎冲，效果明显。女武神冲过来时，可以先防御，之后立即用闪空翔裂破。注意在战斗中随BOSS的行动迅速更换装备，由于BOSS跑得没有你快，她近身的时候可以立即摆脱，再用魔神连牙斩的远距离牵制，这是比较保险的打法，要是想硬拼的话，带够15个リバースドール吧。

位置：ファロース教会地下

マクスウエル除了防高达2100外，没什么特点，物理攻击打他几乎都是1HP，连秘奥义也是……就算装上特别的武器也只能打二、三十HP，所以说要想对付这个BOSS，物理系招数只能用来牵制和阻挡其咏唱元系晶灵术。由于元之大精灵浮在空中，这里推荐使用打光之大精灵的方法。リッド主用技为猛虎连击破，ファラ主用技为飞燕连天脚。晶术方面推荐冰系中级フリーズランサー，风系中级エアスラスト。由于BOSS在空中，所以フリーズランサー的横向范围能让它在空中出现硬直，エアスラスト的追综特性也能打击BOSS。恢复晶术使用ナース，血一旦小于2000就得使用了。主要战法是在BOSS发动光环移动时，リッド接近用猛虎连击破，使BOSS滞空，接着使用フリーズランサ便能给予BOSS较大的伤害。BOSS使用的晶术メテオスォーム和インディグネイション。若能力不够的话，基本一下就可以秒我方全部，所以位置一定要分散开来，不要让地上的光环击中全体。一旦给BOSS空隙咏唱晶术，就得马上调出菜单装备リバースドール了。只要成功封印了元之大精灵的晶灵术，他的攻击方式基本就剩下地上的光环了。剩下就容易多了。

位置：时之晶灵，在最终迷宫シゼル城的入口处，按照:左→左→升降机往下→下的顺序前进。

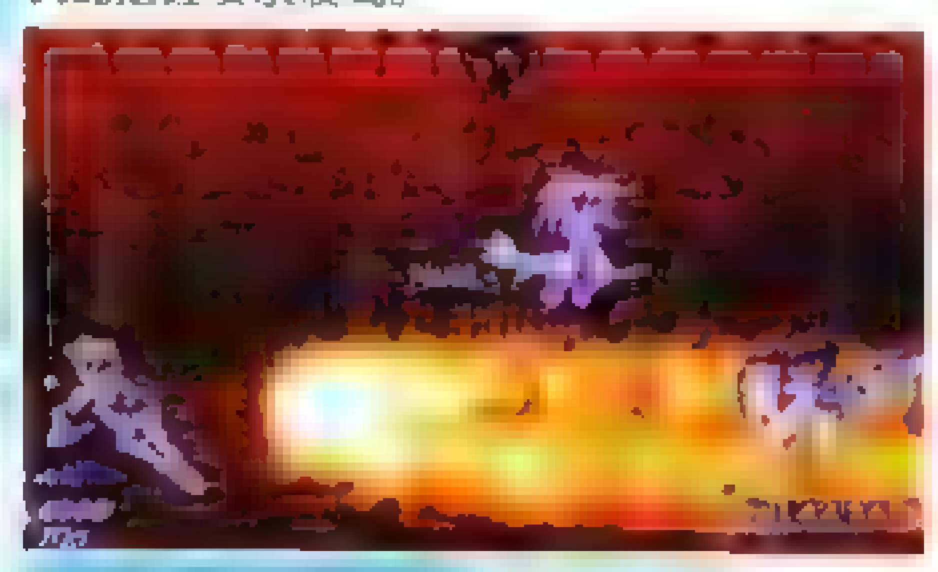
它的实力非常强，几乎没有硬直，弱点是雷。装备方面选用リフレクトリング、ゴールドアーマー、ミスティシンボル、雷属性的剑ボルテックソード。物理招式方面，空破绝学击，凤凰天驱+绯凤绝炎冲，鹰爪落瀑蹴都能确实的命中BOSS。晶灵术方面，克制他的雷上级晶术インディグネイション是必备的，元系晶灵术シューティングスター的咏唱速度较快，可以选择使用。让一个晶灵术师在后方专职加血。当BOSS使用时空乱舞时，就得马上装备リバースドール了，一刻也不要怠慢。不同难度下在一定HP值时对BOSS使用雷上级晶术インディグネイション会出现特定情节(MANIA难度是1/4)，可将他一击必杀，想让战斗变得轻松点都一定要记得使用。



位置：王都竞技场最终战。

准备任务一定要做足，建议到后期再来挑战，这样在装备上使有优势。由于MANIA难度下，クレス的凤凰天驱必接绯凰绝炎冲，所以要有防火装备。一开始目标直指アーチェ，因为她的多属性晶术有较大威胁， 开始马上使用凤凰天驱+绯凰绝炎冲。打アーチェ时，转身时凤凰天驱可以烧到4下，几个回合过后就

能把她干掉。接下来的是比较难缠的クレス，装备ステップリング(由テクニカルリング变化出来)，他进攻时按防，这样会向后回避，抓准时机上去斩+闪空裂破+翔雨裂空击，配合闪空翔裂破。打到一定HP时，クレス开始发次元斩，这时候马上换上リフレックス和せいりゅうとう，接近他诱发他使用次元斩，然后马上退到次元斩范围外，待他出现硬直就上去斩他。要是被斩中由于属性防御，也去不了多少血，远距离时他会连发魔神剑，这时候用裂空斩，运气好的话刚刚打中。这次战斗对时机的把握要求很高。



位置：ネレイド迷宫，只要记忆卡中通关记录(档案上有个☆号)，之后就会在オルバス界面出现此迷宫。

这是个非常无赖的BOSS，剑非常巨大，攻击范围包含整个战场。攻击力居然高达1580，加上20万的HP，而且只能使用1个人和他打，对付起来是十分闹心的(本人第一次碰到他就被秒杀了)。本人是使用リッド打死他的。虽然这个BOSS的HP很长，但是防御力是0，而且身材高大，对他几乎所有的招数都能打全。由于是ネレイドの迷宫里的BOSS，不能使用任何道具，所以要装备一定时间自动恢复TP的戒指，作好持久战的准备。身上一定要带满15个复活雕像。本人将近500的防御力被他打1下掉1000多的HP。基本战法就是尽量保持距离，疯狂的放魔神剑来蹭他的血，被他堵到墙角的话就用凤凰天驱冲出来。因为魔神

剑费的TP很少，加上戴着恢复TP的戒指，所以TP基本够用。只要注意HP快没的时候快速上复活雕像，胜利只是时间的问题。

ネレイド迷宫的最终的隐藏BOSS了，天下无双剑的威力令人汗颜，再加上背转连击，四神乱舞等强力技，可以说是无敌了。这里武器尽量装最好的，准备好后就开战吧。开战马上用道具オールディバイド，这样能保险不被BOSS秒杀。给チャット装备デリスエンブレム，开战马上念"大海无量"，只要注意不让BOSS近身用物理攻击，这招可以限制住BOSS的部分招术。ファラ多用鹰爪落瀑蹴和杀剧舞荒拳，L+○分别设为水中级晶术スプレッド阻止他头上的破坏神咏唱魔法，L+×设为杀剧舞荒拳(命中的20加成和物理技中最高的攻击180能使BOSS很多招不能轻易使用)。自己控制リッド在中后方猛发魔神剑和魔神连牙斩，适当时机可冲上去用猛虎连击破。BOSS被打到1/2血之后，平均1分钟就会放一次天下无双剑，过程是拔剑→蓄气→放剑。看见他有拔剑的动作，马上换装备放元系派生技，这样同伴们便会全恢复，要是实在不够快就装备リバースドール吧。如果成功放出元系派生技，冷静下来，别慌张，现在离BOSS死期已经不远了。先给全部人装备リバースドール，接下来只要稳步前进，打败BOSS已是时间问题，要是再有危险，就可以念S D 剑的召唤术DESTINY。

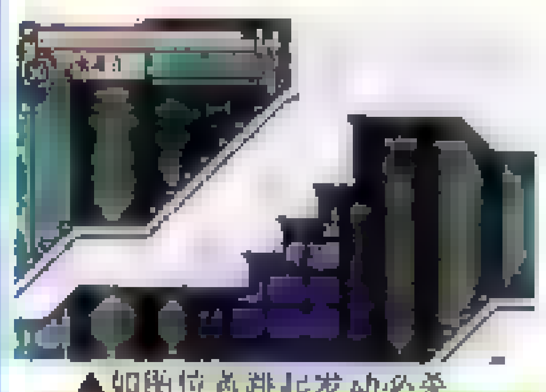
结束语：全部的8个支线及隐藏BOSS的打法到这里就告一段落了，以上仅是我个人通关过程中的一点心得，具体还要大家在游戏中实践。作为一个传说的FANS，对于这一次的复刻版中的战斗十分满意，16比9的大魄力战斗场面真是华丽得一塌糊涂，以PSP强大的机能的确做到了几乎没有缩水的地步啊，"《传说》系列"的爱好者们，这款游戏的确值得拥有。还等什么？赶快行动吧！

《恶魔城 月之轮回》邪道爆机

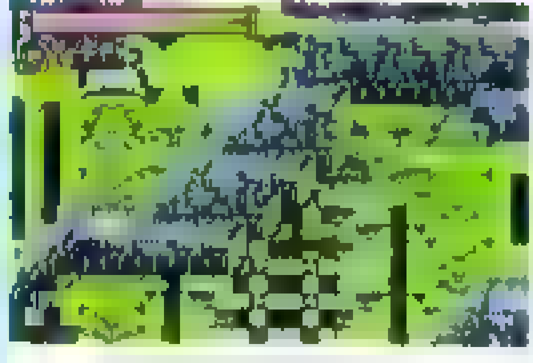
——最低完成度+最速通关研究

文 Dampire666 编 LILY

《恶魔城 月轮》作为GBA上的第一作，大家对它的评价似乎赶不上之后的两作！先别说它BT的难度，它那个昏暗的画面就很难让人接受！所以国内的FANS对它的研究都不是很深！其实《月轮》的研究价值还是比较高的！最近发现的一个BUG使得我对它的研究加深！利用这个超级BUG我们一开始就可以直捣黄龙，直接去把德拉古拉短暂的生命结束！


▲如图位置跳起发动必杀

▲在另一版面发出必杀


▲游戏画面随即花版。

首先来讲一下这个BUG的发现。不知大家注意没有，在《月轮》的DSS系统中有的必杀是要搓招的（↓↘→B）而其中又有一些召唤类的大必杀在发出的时候内森会先上升再发出必杀！如果内森站在版面的最上部的话，由于不能再上升，于是就会先下降然后再发出必杀技。但跳起来的话无论如何都会上升！要是内森站在上下版面的交接处跳起发必杀会怎么样呢？BUG也就由此产生了。先来到类似如上图的地方。跳起，在版面切换的一瞬间输入↓→↑+B发动必杀。如果成功的话你就会看到内森在另外一个版面发出必杀，但是却看不到人！但是这里有个难点，就是跳起来后再发必杀的话是肯定来不及的！多年的格斗经验这时发挥了作用！对！就是出招简化！把跳的指令和必杀的指令结合在一起，这样就很容易成功了！说得明白些就是把两个指令和在一起变为↓→↑AB。就是先把必杀的指令输入↓→↑，但不按B，而是先按A跳起来，在过版面之前的一瞬间再按B发出必杀。如果成功的话，会造成人物自动上升到那一个房间的顶部，这样就出城了。而且大多数情况都会造成花版。另外如果走过版边的时候没有使用必杀而是直接走过去的话就会沿着版边一直向下掉，掉出地图的显示范围内。利用这个BUG我们就可以在一开始的是时候什么也不用做就可以直接去找德拉古拉，从而达成最速、最低完成度、最少杀敌等一系列最低

废话少说，接下来就告诉大家什么都不用做就直接找德拉古拉的首方法！

首先要把游戏通关一次。然后以二周目进行游戏！游戏开始的时候以"FIREBALL"为名字（不含引号）。这样，一开始就可以拥有全部的卡片！

随着卡米拉MM的召唤我们的万年倒霉蛋德拉古拉便复活了。开场过后，柔弱的内森和休被德拉古拉击落！（少得意，30秒后就来结束你的生命！）和休废话完毕后直接来到右图位置！调整好卡片组合，使内森能够发出任何召唤类的必杀！按L发动卡片技能！然后发动BUG无敌抬升术，画面花版，成功后就来到了"遇见死神"和"仪式之间"的大门上面，此时稍稍向门边靠近，然后再一次发动必杀，如果位置掌握合适的话就会被传送到"仪式之间"，然后被动提升至BOSS的门前。同样靠近门使用必杀就会被传到BOSS的房间内。再一次靠近门使用必杀，成功的话就可以回到城内。走进德拉古拉的房间吧，别担心，老东西刚复活不到10秒钟，连动都不会动！更不用说对你出手了！（伯爵：靠，老子刚复活几秒钟，他怎么就来了！）

内森二话没说就变成骷髅小兵，向手无寸铁的伯爵扔去几块巨大的骨头。此时的伯爵只有

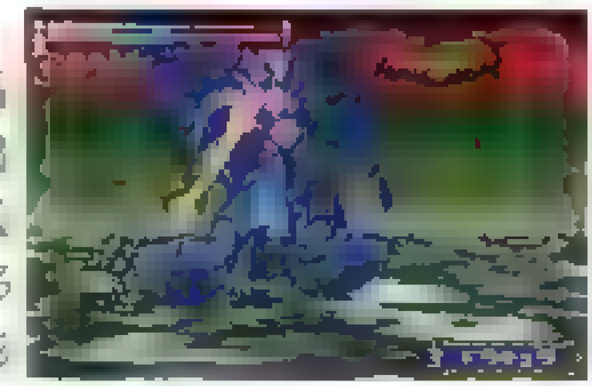
话梅杂志&3DM-SMV

1200的HP，每根大骨头可以扣他529的HP。所以三根就可以KO他！随着"我不甘心啊！"的惨叫，内森狂升26级(瀑布汗！)，而伯爵化为了灰烬，逃往另一个世界……

▲内森狂升26级。

伯爵刚走，就看见休冲了进来！"怎么我刚走到地下墓地BOSS房间的时候，头一晕就来到了仪式之间了？"休独自嘟喃到，"咦？内森你怎么会在这里。难道你从那边爬墙上来的？""先别问了，呆会儿再告诉你！先把师傅带出去吧！我还得去把伯爵封印起来。快走吧……"休被内森弄得丈二和尚摸不着头脑。也没多说就把老父里斯带出了恶魔城。于是内森便冲到光束内，迎战变身后的德拉古拉。

变身后的伯爵就不是那么好惹的了！这个时候就轮到伯爵发威了。不过我们还是以不变应万变，同样用变骷髅小兵的办法来对付伯爵。现在的伯爵有3000的HP，而每根大骨头可以扣450的HP，所以要7根大骨头才可以干掉德拉古拉。进入异次元后就到版边等待伯爵发招。但要注意的是不要一开始就站在版边，而是站在离版边约一个身位的地方等伯爵现身后再走到版边。否则的话伯爵一现身就会把我们脆弱的小生命毁灭。(此时内森只有100的HP，而被伯爵碰一下的话650的HP就没了)



▲只能用大骨头与伯爵对抗

第一轮攻击会有两种情况：一就是发射激光。要是遇到这种情况就变成骷髅疯狂丢骨头，如果你运气好的话最多可以丢3根！那么伯爵的第二形态也就解决了。另外一种情况则是陨石攻击。这个比激光要难对付些！但只要看准了跳起来就可以躲避了。中途不要忘了丢骨头。接下来的伯爵还会用毒泡进行攻击，此时只要利用DDS中PLUTO+UNICORN的无敌组合就可以完全无视！如果你的操作比较好也可以冒险继续用大骨头丢他……不消一会，4根大骨头就可以把伯爵的最终形态——眼球给逼出来！真正的难点也来了！因为我们的内森是以初期的状态来迎战德拉古拉！所以除了卡片以外，什么能力都没有……就连最最基本的二段跳都没有，而伯爵的最终形态又是飞在空中的！所以我们只有在伯爵飞得比较低的时候找机会攻击，而大骨头的出现又是随机的！这就加大了我们通关的难度！没办法，还是利用无敌+大骨头的战术来对付他。需要注意的是现在伯爵又改变了新的攻击方式——全屏冲刺。因为没有二段跳，所以就不能跳的房间的最上部来躲避攻击。其实还有最简单的躲避方法，那就是站在版边，等伯爵冲刺前的一瞬间跳起就可以完全躲避伯爵的攻击！1～3轮冲刺攻击后德拉古拉就会变成眼球了。老办法，丢大骨头。此时我们只要再丢3根就可以彻底的击败德拉古拉了。但是这又谈何容易啊……要么就是他飞下来的时候没丢出骨头，要么就是丢出骨头而没有砸到他。于是我们就只有PLUTO+UNICORN的无敌来和他慢慢磨……如果你运气好的话，很快就可以结束德拉古拉短暂的生命。别忘了丢出第三根骨头的时候按开始键看一下通关时间以及地图完成度。我的是3：43。这还并非这最好成绩，在整个游戏过程中还有很大的提升空间。比如更好的操作，伯爵第二形态冲刺攻击的间隙、当然还有你的运气。

按照以上路线，就可以达成最低完成度通关，要是你的操作准确、且熟练再加上运气不错的话，就可以同时完成最速通关以及其他最低的极限通关！这也是《恶魔城》史上的首次。当然不排除以后还有发现的可能。

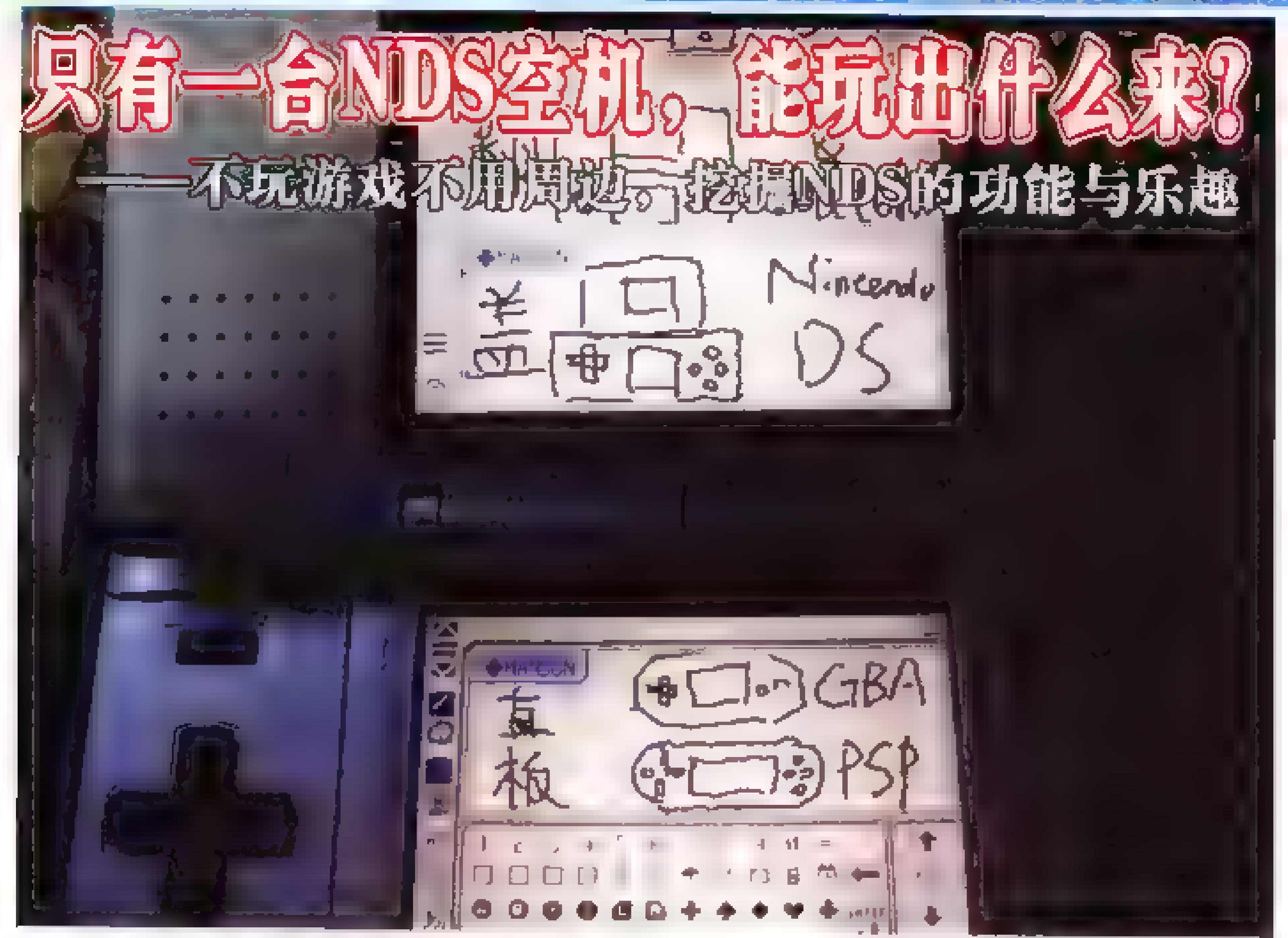
有的朋友可能会问，我没有通关的记录，不能在一开始就能使用全部的卡片该怎么办？不用怕，在这里还有一个BUG介绍给大家。那就是卡片出秒杀的BUG。虽然说是卡片，但是动作卡和属性卡还是得各有一张。来到地下墓地后就去打那种丢炸弹的骷髅和固定在天花板上的吐火兽就可以获得第一张动作卡——MERCURY和第一张属性卡SALAMANDER。接下来我们便可以使用全部的DSS。方法如下：分别装备上刚才我们打到的两张卡片。按L发动DSS技能，在人物闪光之前按开始键进入DSS菜单，切换到自己想用的技能。不用怕，虽然没有卡片但技能我们照样使用。退出菜单，结束技能发动动作后我们就可以使用任何你所切换的技能了，即使你当前的MP只有1也可以使用所有的技能！但你的MP会被减成负值，以乱码显示！到记录点加MP的时候要两次才能加满！

其他的就留给大家自己去研究了！毕竟自己研究才有乐趣嘛！我的这篇文章写得比较仓促，如果有什么不足的地方还请大家为我指出！如果大家还有什么问题或不明白的地方也可以发邮件给我！Dampire666@yahoo.com.cn。最后祝大家玩得愉快！

文 MMARILYNN 编 LIKY

只有一台NDS空机，能玩出什么来？

——不玩游戏不用周边，挖掘NDS的功能与乐趣



在很久以前本人听说这样的一种说法，就是睡觉时可以把老式的GB当枕头，遇到坏人还能当成极具杀伤力的板砖来使。这种用法很有意思，但应该没有实际价值。我现在要说的全是有实际意义的，不调侃不搞笑，严肃认真。

NDS机体自带的《PictoChat》，是本人写这篇文章的最初原因。对本人来说，这个自带的图像聊天软件实在很好玩儿。其实它也就只是用到一般PDA最基本的功能——手写，本人用过一段时间的快译通的手写掌上辞典，对于玩《PictoChat》的感觉并不新鲜，但这并不影响本人在一个游戏机上恣意涂鸦的愉快心情。本人身边没人买NDS，有心要买的都死心等行货(哼，等死他们)。因为这样，NDS无线聊天功能一直都不得发挥，所以只能我一个人反复摸索。

日文说明书本人仔细看过，可惜文字方面根本看不懂，理解只能靠图，所以有些操作方法没有搞清，经过反复摸索，发现几个不易被发现的操作：

1.字符图符不仅可以用十字键加AB键选择输入和用笔直接点击输入，还可以用笔直接拖动到屏幕上，非常灵活的输入方式。

2.对于发送内容的查看，一般是按L或R键向上向下滚动查看的。也可以L+R一起按，话框就不是滚动的了，而是一个一个的连续翻动。(具体效果一试就知)

3.对于发送键下面那个按键的作用，本人原以为按这个键只能复制最后一次被发送的内容。后来发现错了，它的作用是复制显示在上屏最底下一个话框的内容，所以所有发送过的话框的内容都能通过滚动调整位置而复制下来。

而本人是这样玩这个聊天软件的：

1.涂鸦

好吧，我得说真想画点儿什么的话，最方便的方法就是用纸来画，但涂鸦的目的只是画着玩儿，而要涂鸦出感觉使用一台游戏机是很不错的。本人的一个室友借SP玩烧录卡上的FC游戏时，感慨说："用这么小的机子玩FC那种大机子上的游戏真是有点儿……有点儿不可思议的奇异感觉。"当然他是在表达他愉快的心情。而本人愉悦的心情与他类似。《PictoChat》一看就知道没有专门为画图的功能花过心思，只是简单地提供了粗细两种笔刷与一个橡皮工具，但《PictoChat》对于话框内容的编辑操作还是有一些的，活用那些操作，可以弄出很有意思的图像的。比方说，你可以拖几个字母O串起来，然后末处画一小杆儿，就是一个糖葫芦，当然这只是简单例子。总的说来，用NDS来涂

将能让人体验在有限的功能下尽量地发挥自己的创意与想像力的乐趣。

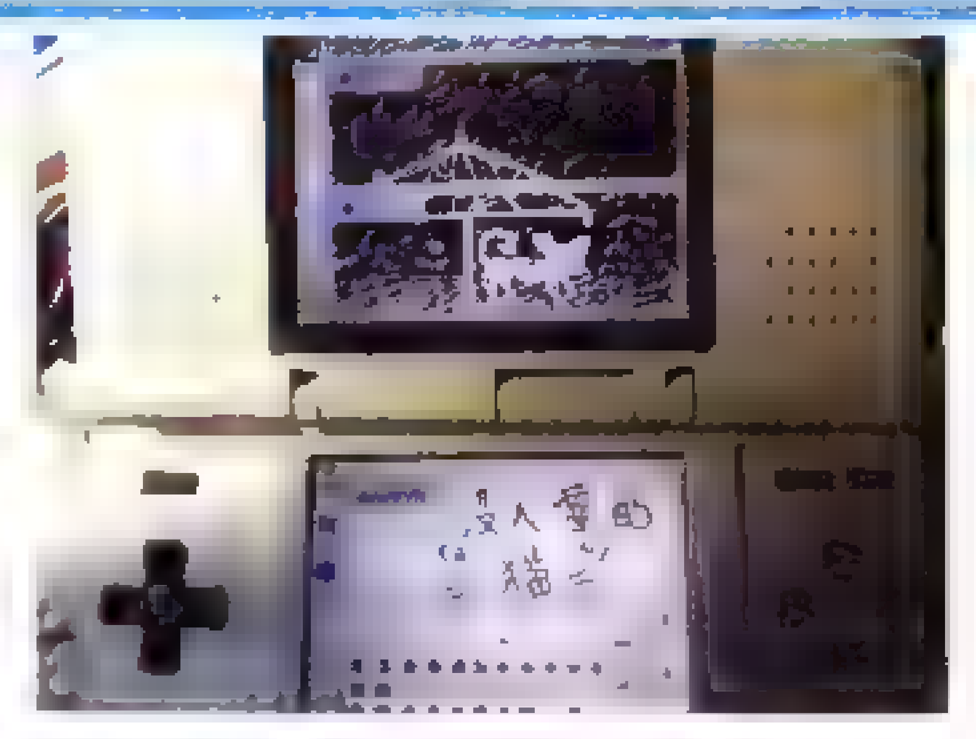
2. 多格连画

《PictoChat》的输入版面很小，要画稍精细的东西空间是绝不够的，这需要动用多个话框连着画。这是不足吗？本人反倒觉得这是个乐趣所在。NDS的《PictoChat》说明书上也有这种玩法的图示。这是相当考验操纵者手上功夫及眼力的玩法，本人有一点儿美术功底，对于此种挑战乐此不疲。要让两个话框内的线条连得上是个颇费精力的事儿。不过还好《PictoChat》有复制话框内容的功能，所以若第一张没对得上，可以立即复制画错的图，修改一下，或者干脆重新来一次。说得很轻松，但实际操作起来是个有点儿繁琐的事。本人曾画了一个无道私那的大头像，花了一个多小时，效果差强人意，不过看到自己的劳动成果时的那种喜悦，感觉还是相当好的。以本人的感觉来说，当你画完第一张，构思好第二张怎么样承接第一张然后画出来，按发送键察看效果，两张的线条很完美的接在一起，这个时刻是非常有爽快感的。

本人想说，这也是种游戏类型，是个简单的绘图游戏。有阻碍玩家行动的设置，玩家可以从多次失败中吸取经验，继续前进，从而得到最终胜利，从这一过程得到最纯粹的游戏乐趣。(与本人玩ACT时的感觉类似)

3. 画动画

我得说，这是最有意思也是最耗时间也是最难的一种玩法，而且玩到最后还有一种得不偿失的感觉。这用到本人在上面说的按L+R键连续翻动话框的功能及复制话框内容的功能。大家小时候都有在书的边角上画一些连贯的图画，然后快速翻动让画动起来的玩法吧。在NDS上这种民间动画制造法隆重再现。不过可惜，这制作起来相当不易啊，一试即明白，触

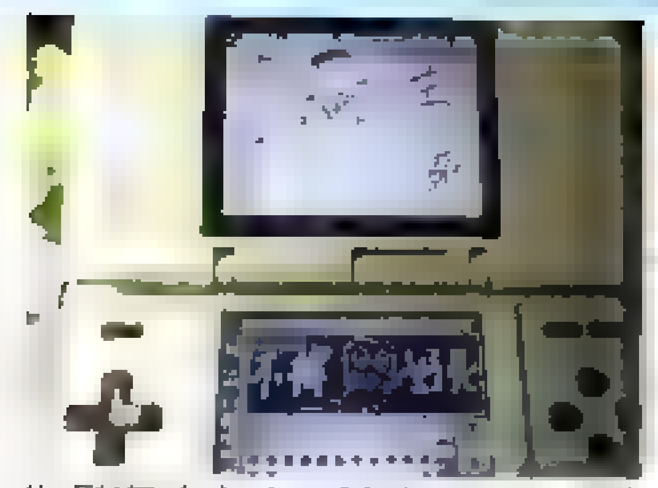


摸屏灵敏的触感及图像编辑上的局限对于追求图像动感准确而细致的本人来说，制作一个小圆球从左滚到右的动画都相当费力，因为要保证几个话框中的圆都一样大小一样的圆需要反复的修改。因为本人学的就是动画专业，所以在玩这个的时候有点儿当真……若有人只是单纯地想弄着玩玩的话，那就是轻松的事(比如说，用一个话框一笔的方式写一个"我爱你"，效果就是我爱你这三个字被一笔一划的写了出来)。

当我一夜未睡画了一张相对精美的人头像，及一个人在打哈欠的动画，获得极度的满足感后，最悲惨的事儿来了——不能保存，一关机就全没了，有点儿得不偿失的感觉啊。用数码相机拍下来是最好的办法，也是无可奈何的办法。

本人明白肯定不是每个有NDS的玩家都喜欢用笔画点儿什么的。不过本人相信玩家有不少有一定的绘画基础，喜欢随手画点儿东西自娱自乐，若有NDS，不妨试一试。

我个人认为PSP适合一个人玩，而NDS适合两个人一起玩，这不仅是从游戏的性质上来说的，《PictoChat》的存在也是理由之一。说本人的实际情况吧，买了NDS后因为没有第二台NDS可以与我"PIC TO CHAT"，遂与我女友用一台NDS模拟聊天的感觉，就是本人写一句，对方再写一句，中文英文、空心字、图案、Q版人物、脸部特写，只要能表达出意思，表现形式就随性子来(有点儿像QQ聊天)，我们不久就迷上了这种交流方式，上课的时候就总喜欢缩在角落里你一笔我一画，不亦乐乎。这绝对比说话有意思，不过也要求双方有一定的画面表现能力。还有就是碰上两人之间有些私人的话题不宜太张扬的话，也可以用《PictoChat》来书写讨论，这样是有点儿夸张了，不过本人想



说，它有两个好处，一是绝对悄无声息，二是只要一关机，写的内容就全没了，非常保险。若果你是谨慎之人，这点是非常贴心的设计。

好了，关于《PictoChat》的玩法就到这儿了，本人已经折腾不出别的想法了。

下面是本人对NDS功能的进一步挖掘。

台历钟——首先，NDS的菜单有时间日期的显示，简洁醒目，作为一个台历钟很是不错。走时很准。有闹钟功能，也许NDS的原型就是台历钟。闹钟功能还是可以的，不知大家试过没有，声音会由小渐到大，持续一分钟，只要不是睡得很死，足以把人叫醒。

照明——玩家应该有很多是大学生朋友，学校每晚到点儿熄灯（不会有从来不熄灯的大学吧），有时不免要在熄灯后找点儿东西什么的，拿NDS当手电筒吧。因为是双屏背光，很亮，而且是背光不是SP那种前光，综合效果好过SP。

关于NDS的照明功能我想作点儿说明：

1.与一般手电筒比较的话，NDS的光是柔和均匀的，有两个光源，扩散范围大，手电筒光照射眼不均匀，扩散范围小（短距离），更适合在野外探路用。并且相当很多小手电都相当耗电。

2.当黑暗降临需要光明时你可能会忘记你的手电筒放在哪里了，因为是小东西，而你应该不会忘记你的NDS在哪里。

3.别看手电筒是哪儿都有，本人不觉得每个人都会有心买一个放在身边备用，虽说它的确会在适当的时候发挥作用。所以把NDS当照明工具并非没有实际意义。

4.与手机的照明比起来，手机照明有个致命缺点，就是有时间限制，它会自动熄灭，需要反复的按键，很是麻烦。

5.若嫌两个屏耗电，可以运行GBA，这样就只有一个屏亮光了。并且当你选择上屏运行GBA时，光的照射角度就能通过调整上屏来达到理想状态，然后半躺在床上，把NDS背对着你的脸放在你的身上，就可以就着那样的光看杂志写东西了哦，不错吧。（看小说就用烧录卡吧）请不用怀疑这种做法的实用性，这篇文章部分内容的底稿就是我用此法在床上写出来的。

记事——不要误会，本人没有把NDS通过烧录卡变成PDA的意思。当需要记录一些事项，而恰巧没带纸笔的时候，NDS里的《PictoChat》可以发挥作用，只要记录完毕合上休眠，资料还是能保存相当一段时间的。当然这是有缺点的，开机直到真正能到输入的状态是要等一段时间，不能即开即写。不过一直使NDS处于休眠状态，开屏就写，关屏休眠，这也是可行的，这样NDS就基本成了一部纯粹的一次性记事机器啦，不过想来没人会做到这种地步。（除了本人，本人曾在政经课上用NDS做笔记，不为别的，就是玩儿。）

钱夹——就是可以把钱夹在两个屏幕之间。这有什么实际意义呢？以本人来讲：作为一个学生，总会经常去取钱。当一下子取了很多钱后，钱搁在哪儿最安全成了问题。放在裤兜里或者裤袋子里的皮夹是不能让人安心的，用纸包着又或者是用信封等等方法又很是麻烦，本人从不写信，不可能会想去买信封（男生就是这么的懒）。NDS解决了这个问题。钱一旦到手，清点完毕，立马放在打开的NDS上，闪电般合上上屏，利落地把机器放在NDS小包里，然后又瞬间把小包塞进背包的最底部，最后潇洒地走出银行。

▲NDS可以作为钱夹 如果NDS丢了那就连钱一起丢，落得个干净。(−_−b)

DIY——明白DIY的乐趣吗？肯定体会过吧。本人要说的是，装饰自己的NDS也是NDS的乐趣之一。印象中至今为止出现的掌机中，只有SP与NDS的机身上有大面积的"空地"，使玩家DIY成为可能。物以稀为贵，这就是本人要把这个芝麻大点儿的小细节单独提出来的原因。这儿的DIY不是指那种改机达人动不动就拆机器的那种，而是简单得谁都可以动手的表面装饰。NDS的机身表面以银白与黑两种纯色构成，是相当好的"画板"，只要稍花点儿心思，

各种风格的NDS都能被制作出来。尤其是上屏左右的“空地”，只要处理好，绝对能有一打开“别有洞天”之感。屏幕旁有图案相伴，同时也增加了游戏的乐趣。若一时没主意，本人来提个小小的幼稚的建议，那屏幕旁的空地的大小，贴两个大头照刚刚好的——这同时也能理解NDS另一个用途：相片架子。

按摩——NDS附带的触控带(就是绑在拇指上代替十字键的那根带子)，除了玩游戏外，没想过有别的用途吗？本人是这样用的，绑在指头上按摩头部缓解疲劳——按摩器。它的优点在于看起来很专业，好像一个专门为按摩身体而开发的轻巧的按摩工具似的。这要比直接用手、或用笔头戳脑袋要好看多了。使用的感觉也是很好的，不信试试。

▲触控带也可以用来作按摩器，按摩头部缓解疲劳。

原则上来讲，接下来要讲的功能是与标题及整个文章的主题不符的，但依然是本人在现实生活中对NDS机能的运用，且本人绝没有“玩”游戏或者使用周边产品。

背景音乐的播放器——没有旁人的画室，晚上黑漆漆的学校食堂，深夜只有未眠人才会徘徊的宿舍走廊……在这些安静的环境中，单独一人或者两人相对，单调的生活怎样才能更有玩味呢？个人喜欢增添背景音乐。音乐从何而来？答案是游戏音乐。当然不是什么游戏都能随心所欲地放音乐的。不过我手头上的四盘卡带很合格地完成了这个任务——《瓦里奥制造 摸摸乐》、《晓月》、《沥青都市GT》及《超级马里奥64DS》。简单介绍一下：

1.《瓦里奥制造 摸摸乐》——通关后出现的制作人员表(图标为很多人飞向UFO的那个)，它播放时配合的背景音乐相当精彩好听，持续时间不短，包含了快慢多种节奏，百听不厌，相信听过的人都会有此感。也就是从这首曲子开始我开始对播放游戏音乐有了兴趣。

2.《晓月》——打通关后有音乐欣赏的选项，玩过的都知道，《晓月》的BGM我也就不多费口舌去夸它了。

3.《沥青都市GT》——它是我没买到《山脊DS》的替代品，美版赛车游戏的感觉还真不讨我胃口，不过它的一个设定很好，可以在比赛时随意更换背景音乐，其中不少曲子还是相当好听的。

4.《超级马里奥64DS》——没打通不知是否有音乐欣赏的选项，本人喜欢听这个游戏中选择存档时的背景音乐，还有几个与水有关的场景的音乐。

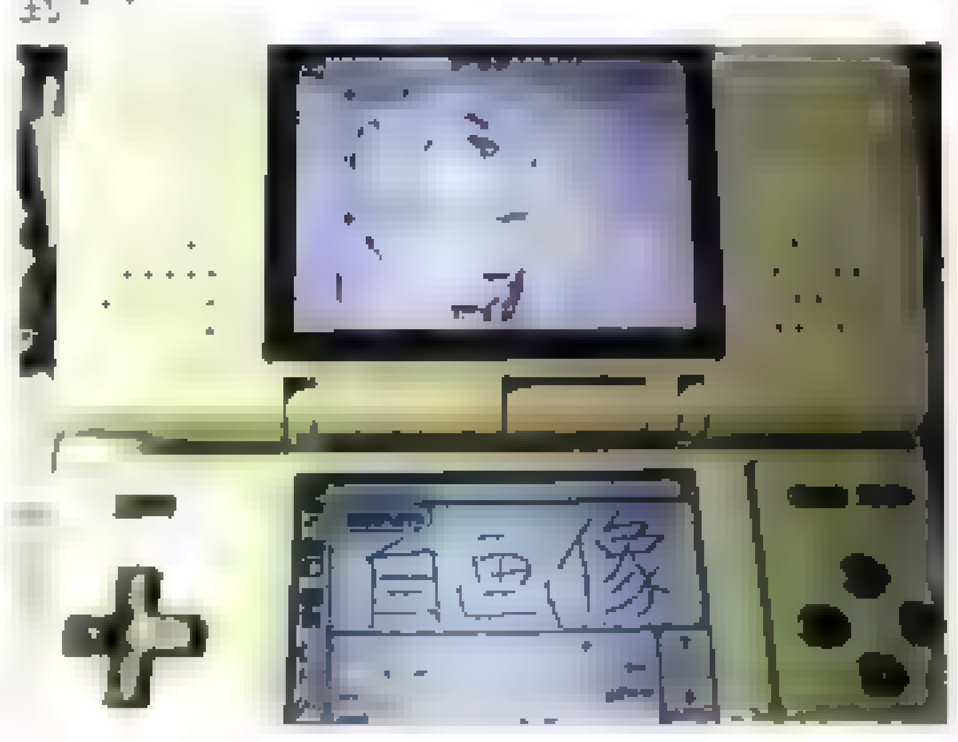
配合比GBA强很多的两个扬声器，这些音乐播放出来时的效果还是不错的，当然本人这话不是对那些音质至上的人说的。还有戴耳机与听扬声器的感觉是不一样的，本人不是想利用NDS的扬声器大声放，而是在很安静的空间里静静享受，这感觉比听耳机要好。

现在谁都能有个MP3或是MD的，但音乐播放器中带外置扬声器的却很少了。而要真是拿个录音机让本人来放，本人还真的不干呢。为什么？与其用录音机来外放音乐，还是用游戏机来放音乐更有型一点。本人的实用性是对于NDS来讲的，除此之外，本人更喜欢玩的感觉。

没有了，本人的想像力有限，只能发挥到这儿了。若硬要再说一个NDS的别样功能或乐趣的话，那就是挑战极限——用人无尽的想像力去挖掘NDS功能的极限。

最后说一下：买个掌机不容易啊，希望各位看官能从本人的这个文章中得到些启发，让花出去的钱尽量地发挥出它们的作用。

挑战极限无止境，只有想不到，没有做不到……



NDS 陨石大战

◆通关后的秘密

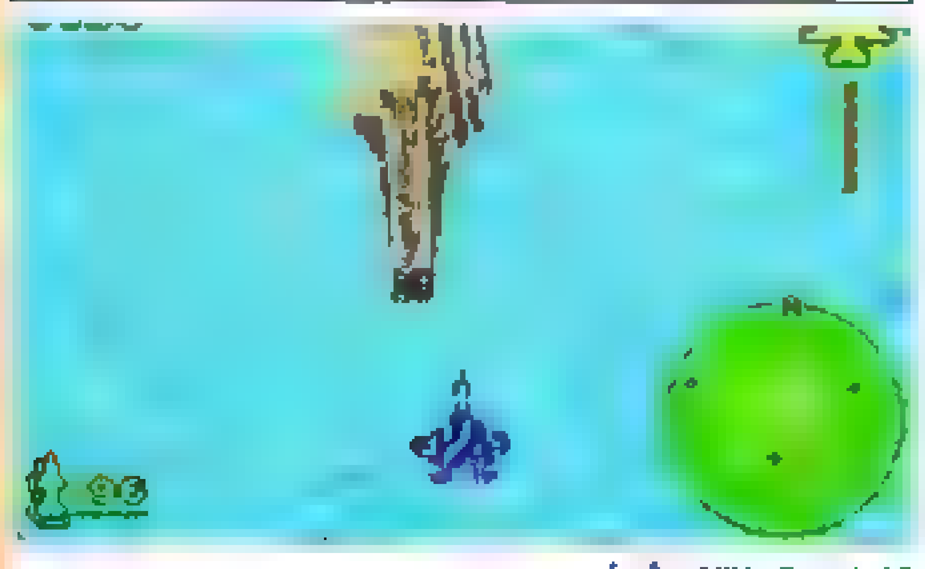
游戏通关后，上屏出现制作名单时，下屏还是可以玩的，此时出现稀有元素的几率较高，可趁此机会收集。

▲不要放过这个收集稀有元素的大好机会。

GBA 皇牌空战Advance

◆全S级选关密码

关卡	密码	关卡	密码
1	GFDGGV9L	7	ZFDX8—PN
2	GFDJGGKL	8	ZFDW9CYN
3	GFDWGZPN	9	ZFXF9W4N
4	GFDKGDYN	10	ZF4F9H1N
5	ZFDBZXFN	11	QF8V908N
6	ZFDG6JYN	12	QF9C9F4N



——北京 NIN Gandalf

PSP 真·三国无双PSP

◆副将复制大法

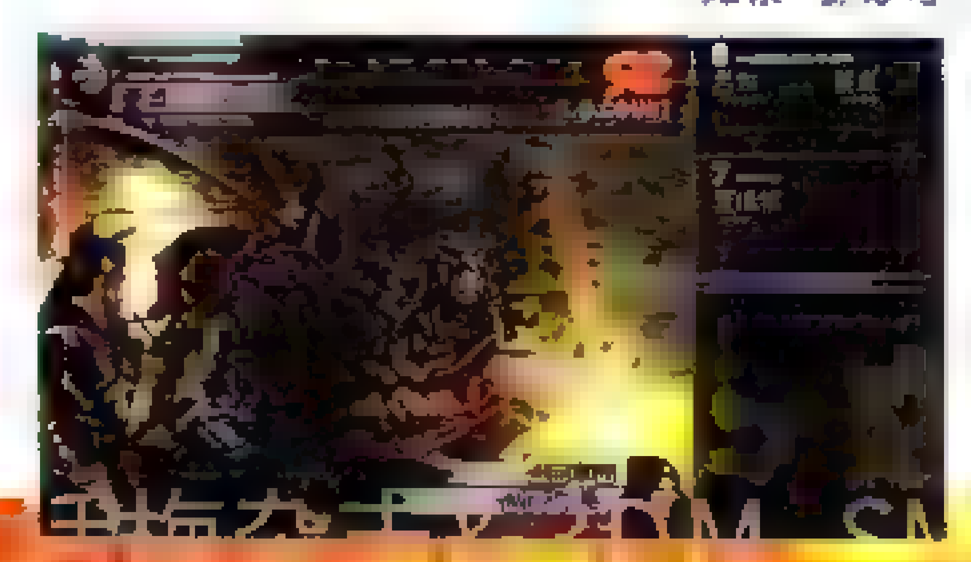
首先要有两个记忆棒，然后通过PC复制自己的存档到另一块里面去。OK！复杂的操作开始了：

我们把存档MSD定为1＃和2＃，在游戏里插入1＃MSD，LOAD好之后，在副将斡舍里选择副将交换，把你要复制的副将放到备选里面。退出的时候他会提示你存储，OK，存。然后回到OPTION里面，这时候换上2＃MSD，在MEMORISTICK里面选择LOAD，读取这块记忆棒里的进度，再次回到副将斡舍里选择副将交换，选受取。他会提示你插入另一块记忆棒，然后插入1＃之后按○。这时候开始把你曾经选择备选的副将拉回来。OK之后会让你再次存储，这次存的是2＃MSD，他把这里的备选武将删除。存好之后会再次提示你插入另一块记忆棒，然后插入2＃之后按○，存储……

这时候你已经将1＃记忆棒的副将复制到2＃记忆棒了，关键是要在OPTION里面读取进度。因为进度并不是实时从MSD里面读取，所以在切换MSD的时候要再次从OPTION里面读取一下才可以。如果继续复制，就插入1＃MSD读取一下，重新操作就可以了。

挺麻烦的，但是绝对有效。复制之前要备份你的记录，因为如果你期间手段不正确，很可能你的副将就会在备选里面留着了，还好可以拉回来……

——北京 张海门



GBA 横行霸道Advance

◆隐形的车

在游戏中，先输入A+B+Start开启作弊模式，然后把汽车开到海里，快速输入←、→、↑、↓、B、B，你就会在水下开车，上岸后汽车就隐形，不过警察会看见你，但自己看不见，下车时还能看见光有车门没有车，非常有趣。

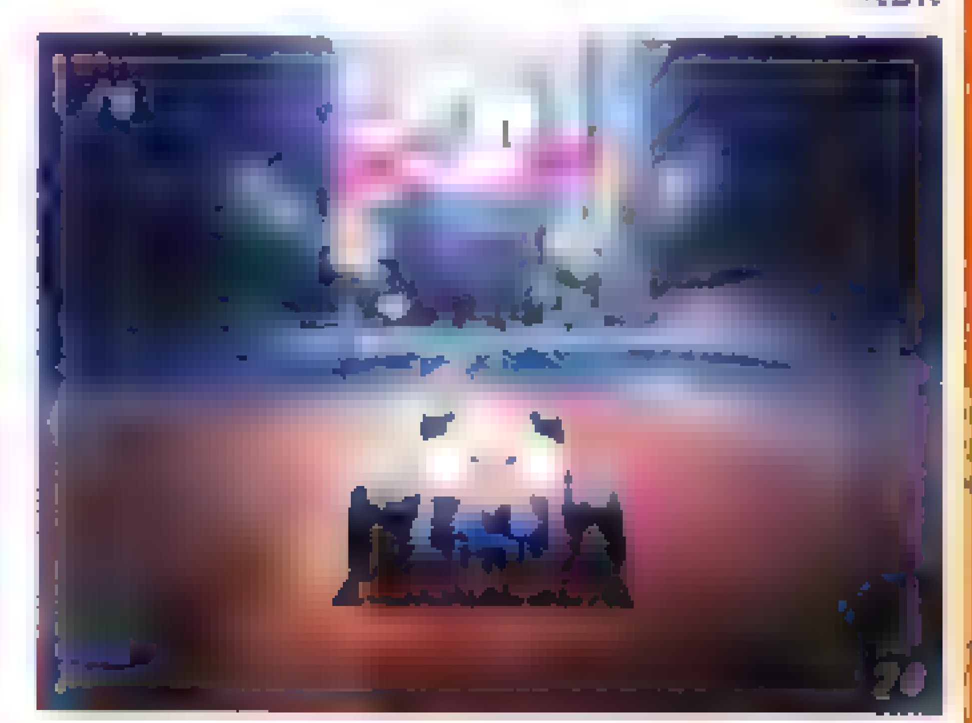
——天津 徐睿

NDS 沥青都市GT

◆获得Gameloft F1赛车方法

把Evolution选项里的Championship下的36项赛道挑战模式、共计157条赛道全部赛胜后，即可得到游戏里的Gameloft F1-FRANCE隐藏赛车。该Gameloft F1隐藏赛车可以在Championship里的所有赛道进行挑战赛模式。赛车标准时速238MPH，使用氮气冲刺最高时速可达259MPH，算是Asphalt GT里的顶级赛车之一。

——KDR



NDS 蜘蛛侠2

◆开启所有影像

要开启NDS版《蜘蛛侠2》所有的影像，只要将GBA版《蜘蛛侠》（《Spider-Man：Mysterio's Menace》）插入NDS，然后进入NDS版《蜘蛛侠2》便可。GBA版的《蜘蛛侠》发售已经超过3年，没想到现在还有这个作用，真是牙。

——武汉 vboy

▲GBA版的《蜘蛛侠》

GBA 机兽新世纪

◆隐藏索斯兽

在游戏的标题画面，顺序输入：R、R、L、L、→、↑、↓、↑、←、→、R、R、→、→、←、↑、B，成功的话会听到一声音效，进入游戏中可获得一台隐藏的索斯兽。

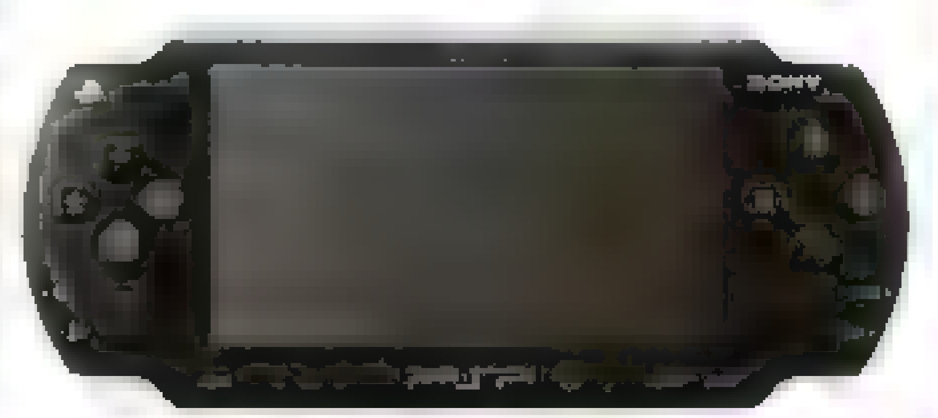
◆动画版索斯兽登场

游戏爆机一次后，在标题画面顺序输入：A、A、B、B、L、R、L、R、↑、↑、B、B、↓、→、↑、←、A，成功的话会听到一声音效，在游戏中便可获得在动画版中登场的索斯兽，这台机体背部装备了巨大的刀刃，能力不俗。

PSP近期热点问题解答

文 binbin30 编 马修

2004年12月12日，索尼电子娱乐终于如期发布了该公司的掌上游戏机产品PSP(PlayStation Portable)。该产品的售价大大低于预期的价格。随着国内PSP价格的日趋合理，越来越多的国内玩家购买了PSP，享受PSP带来视觉冲击。但享受的同时大家在使用中也有不少的疑问，笔者在这里把近期相关的PSP讨论最为热点的问题做一个详细的总结和解答。



▲索尼电子娱乐SCE公司的掌机新贵PSP。

一、豪华版和普通版，选哪个？

目前在国内市场上PSP有两种版本。一种是豪华版，另一个就是普通版本。笔者所在的广西南宁，豪华版目前价格大约在2700元~2800元左右，这个价格是配送一张正版PSP游戏的；而普通版本的价格就是在2300~2400附近，这个价格也是配送一张正版PSP游戏。豪华版与普通版PSP的区别就是配送了32M的Memory stick Duo记忆棒(也就是俗称的短棒)、PSP的线控、PSP耳机、PSP原装保护棉套、PSP挂绳。其中笔者认为最为实用的配送品就是PSP的线控还有原装保护棉套了。PSP的线控的实际意义在于使用PSP来听音乐的时候非常方便的就能够选择自己需要听的歌曲还有调整音量大小。而PSP的原装保护棉套可以保护你的PSP不会被轻易的划伤。这两个都是比较实用的配件。而原配的32M记忆棒就容量来说相对太小一些，不过用来保存PSP游戏的存档还是不错的，但是用来保存影音文件那容量就是太小了。大部分的玩家都会另外购买更大容量的记忆棒，不然没有大容量记忆棒的支持，PSP的强大影音功能就没有发挥的舞台了。

二、PSP的屏幕贴膜选择

▲CAPDASE生产的PSP专用屏幕贴膜。

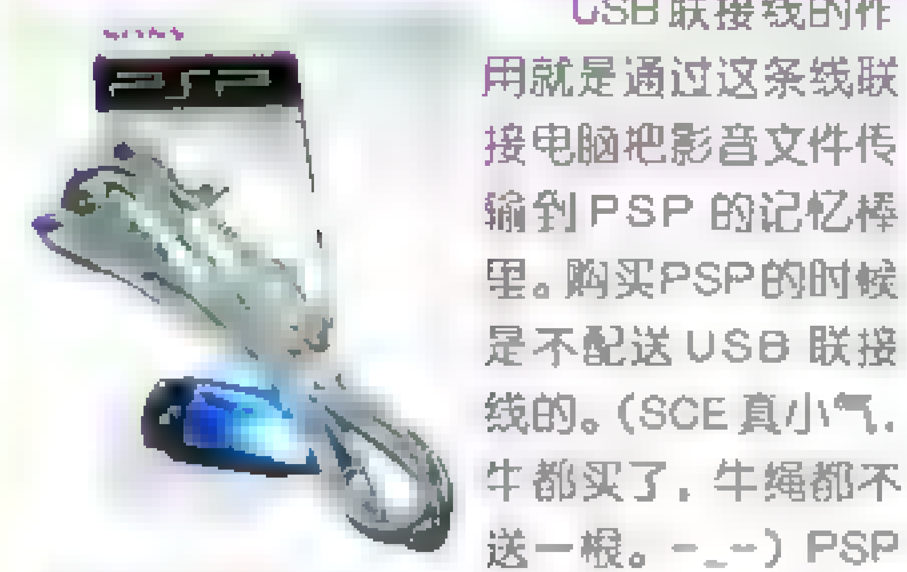
由于PSP的表面材料使用了具有陶瓷镜面效果的外壳，造成了指纹遗留在PSP上面的情况非常严重。所以为了避免这样的事情发生，还有保护PSP屏幕的外壳不被意外划伤。在购买PSP的时候一般会给它选择一个合适的贴膜。市面上销售的贴膜有很多种类。笔者在初期购买的时候使用的贴膜品质不是很好。颗粒感非常严重，贴上以后感觉屏幕像蒙了一层沙。在前段时间电玩店购进了更为优秀的PSP屏幕贴膜产品。

这款CAPDASE生产的PSP专用屏幕保护贴的效果非常优秀。采用静电吸附的方式粘贴在PSP的屏幕表面，不会有任何的粘贴残留物留在PSP的屏幕上。这款屏幕保护贴的视觉效果非常好，笔者的PSP就是换上了该款贴膜。打开PSP的时候简直都不能够相信这是已经贴了保护膜的效果。颜色、对比度、亮度方面

▲背面的安装说明。

没有任何的损失。与没有贴膜的效果完全一致。而且PSP在关闭电源的时候对着屏幕可以看到贴膜像镜面一样的反射效果。这样的产品非常值得推荐给广大的PSP玩家。这款贴膜也有方向和按钮部分的保护贴，采取了分开的方式，也就是你可以选择贴也可以不贴，非常方便。产品采用了比较好的包装，外面的包装塑料袋采用双面胶粘贴并且有激光防伪标志贴在封口处。可以保证贴膜到玩家手中的时候都是干净的原装贴膜，而屏幕保护贴膜最担心的就是没有贴的时候就进灰尘了。笔者通过登陆www.CAPDASE.com网站了解到，CAPDASE就是一家专门生产PDA、手机等等屏幕保护贴的专业厂家，难怪贴膜的效果这么好。目前这款贴膜的价格是60元左右。各位PSP玩家看见了绝对不要错过。

三、USB联接线的选购



▲Sony原装T型迷你USB联接线。

USB联接线的作用就是通过这条线联接电脑把影音文件传输到PSP的记忆棒里。购买PSP的时候是不配送USB联接线的。(SCE真小气，牛都买了，牛绳都不送一根。-_-) PSP的USB联接线是USB迷你T型接口，不少数码相机的USB联接线也是这个标准。如果玩家手上没有这种版本的USB线，那么就需要去购买了。选购T型迷你USB线的时候要注意以下两点：1.尽量选购线缆粗的产品；2.是否包含防干扰的屏蔽磁环。下面这款Sony原产的T型迷你USB线就非常符合要求。

这款Sony原装T型迷你USB联接线在电玩商店和电子市场等处可以买到，价格是38元左右。以一条USB线的价格来看的确贵了不少，不过这条是Sony原装生产，贵一点也算值吧？使用过Sony产品的玩家一定不会陌生这条USB联接线。因为Sony的数码相机、数码摄像机都是陪送的这条线的。

当然，如果你拥有读卡器，那么这条连线也不一定是必买不可。不过如果你的读卡器的速度不是USB2.0的话，那还是老老实实购买一条联接线比较好——根据笔者的测试，PSP的USB接口的速度是USB2.0高速的。通过和读卡器拷贝数据时间的测试，在PSP上面拷贝数据到记忆棒要比使用USB1.1标准的读卡器快不少的时间。

四、耳机的选购

PSP的强大多媒体播放功能是不少购买PSP玩家的主要要求。PSP支持MP3及ATRAC3Plus音频压缩格式。MP3的格式中，固定编码和VBR动态编码都能够很好的支持。PSP音频播放的质量还是不错的。在国内各大论坛上不少玩家都批评说PSP播放音频功能很差，其实这是不太正确的。以豪华版配送的耳机来说，也就是属于Sony最低端的808这类型号的耳机，所以音乐表现有限。如果要享受到PSP的高音质享受，必须额外购买更高音质的耳机来与之配套。

Sony

在耳机的选购中，首先推荐Sony自家的耳机产品MDR-888SP。这款从98年开始销售以来的Sony最高端的耳机，采用了生物纤维膜的这款耳机在无数的音响发烧友里是首先需要购买的耳机，广大媒体都给予这款经典耳机非常中肯的评价。价格在360元以上，很少有耳机能够超越其表现效果的。是目前为止Sony的最高端的耳机，中音、高音极其细腻而甜美，这个效果得益于天生的生物纤维膜的血统，美中不足就是低频量感有些不尽人意。

▲Sony经典的MDR-E888SP耳机。

888耳机有两个版本，一个是MDR E888SP，一个是MDR E888LP。SP是短线的意思，而LP就是长线的意思。在外形上，888SP

▲LP和SP的包装完全不同。　▲MDR－E888SP的外包装。

耳机是黑银相间的颜色，而888LP耳机是黑黄金色相间的颜色。两个版本配送的包装也不相同。888SP赠送的是皮套。而888LP赠送的是形状像蝉虫一样的塑料外壳。根据PSP配送的线控来看，短线比较适合。

笔者使用的MDR－E888SP耳机有5年了，原来配的黑色线右边的线缆保护皮已经被衣领刮出了很多裂痕。所以只能用PSP原配的耳机线替换掉。这下就跟PSP的线控般配多了。目前888耳机的价格还是维持在360元左右，从1998年到现在价格从来没有降低过，可见此款耳机的受欢迎程度。不过这款888耳机在使用的时候需要小心，特别是刚刚购买的时候需要特别注意，不要使用特别大的音量来测试888耳机，这样会让你的耳机出现破音而废掉。这是由于使用了生物纤维膜而造成的，所以在开始煲耳机的时候一定不要使用太大的音量以免损坏耳机。

▲笔者的MDR－E888SP耳机。

铁三角

铁三角的耳机在多数发烧友中的口碑也是非常优秀的。目前铁三角旗舰耳机ATH－L3000的市面价高达一万六千元人民币，全球限量仅五百副，现还未正式发行。就360元左右的价格来说，2003年7月21日发售的CM5这个型号的耳机是与888音质相比不相上下。

■铁三角CM5。

这款CM5在造型上非常漂亮。修长的耳机柄更惹人喜爱，有黑色、桔色和银色三种颜色可供选择。CM5给人的感觉是中高音比较细腻，与888的感觉稍有不同，低频的感觉比888足了不少。不带海绵套的时候低频感与带了海绵套的888耳机的量感是一样的，如果增加了海绵套，CM5的低频比888优秀了不少。这款产品的阻抗是16欧姆的，属于低阻抗耳机，这样也好让PSP推动。耳机的频率响应范围是20～24000Hz，最大声压输出是110dB/mW，耳机线长60厘米，并且赠送一条1米的延长线及保护小包一个，目前这款耳机的价格是330～360元左右。

▲笔者的CM5全家福。

CM5的同门兄弟——2004年12月10发售的CM3可以说是非常新的产品。此产品的推出目标就是看准了IPOD mini的消费群体，目前颜色很丰富，有湖水蓝、苹果绿、桃红、粉金、银灰五种颜色。

▲颜色丰富的CM3。

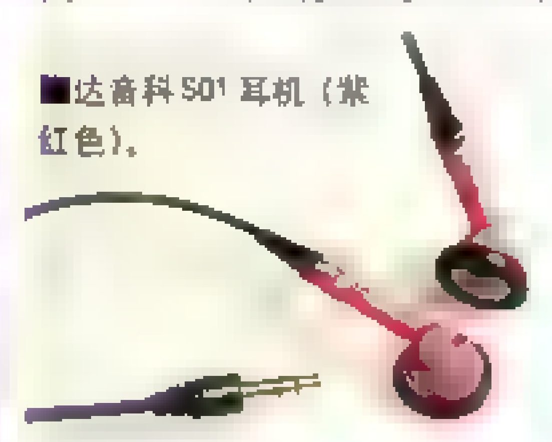
CM3的性能参数与CM5是一样的。区别就是在外形上。耳机线采用白颜色，也赠送了1米长的延长线。应该说这款耳机在配合PSP的个性上面，是更值得选择的。目前这款CM3耳机的价

■笔者的铁三角CM3。

格都是在290元左右，喜欢这款耳机的朋友可以去选择喜欢的颜色购买。

达音科

这回我给各位玩家介绍一个国产的耳机——达音科的S01耳机。达音科技成立于1990年，现已是全球最大的OEM ODM耳机厂家之一，掌握了研发了多项世界领先技术，突破了一直以来日系厂商的技术垄断。并给NEC、爱立信、西门子、里光、康柏、KOSS、三洋、富士高等多个国际知名厂家提供单元或整体的独立设计ODM及制造的OEM服务。



■达音科S01耳机（紫红色）。

说回耳机，达音科S01耳机的造型与铁三角CM7耳机很像达音科技就是直接采用了与CM7极为相似的外观。虽然S01与CM7并非有着同一条生产线上产品的血缘联系，但达音科技并不否认自己的这条新产品在外观方面的确是采用CM7的设计，而在产品内部，尤其是用料以及最终理想音质的设计理念上也力求向CM7靠拢。无须讳言，S01实际就是冲着CM7去的，而达音科技方面对于S01的最终设计要求也就是“打造一条能比得上CM7的国产耳机精品”！

达音科S01耳机目前有三个颜色的版本：银色、黑色、紫红色。耳机上面采用激光雕刻的字母是DUNU字样。4个字母分别代表着Dainty（高雅）、Unique（独特的）、Never-ending（无限）和Utopia（理想的完美境界）。从这个英文字母的含义上可以看出达音科技推出这款S01耳机是定位比较高的产品，而且价格也在300元左右。这对于一款国产耳机来说的确不算便宜了。那么这款耳机的实际效果如何呢？就本人的使用感觉来说，这款耳机是国产耳机中音质最好的，而且它表现出来的感觉也与日本的耳机完全不同，解析力非常高，类似于监听。888和铁三角的感觉就是中高音部分渲染得非常甜美和细腻，而达音科的S01表现的声音就是没有经过渲染的感觉，每个频段都表现得很真实并且在中高音的细节表现上面比888还有CM5强不少！拿888SP对比来说，它也能听到不少的细节部分，但是不像S01那样交待得比较清楚。这就是笔者亲自听过以后的感觉，而且在试听S01之前已经采用红粉噪声煲足了72小时；在低频的感觉上，S01的低音表现不是那种低频带感很足的感觉，而是那种属于能够收放自如的低频。这款耳机的磁铁是采用钕铁硼材质单元，用这种材质做耳机单元，据说可以确保声音具有高水准的密度和爆发力。

▲笔者的紫红色达音科S01

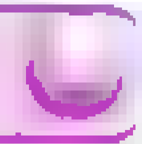
我们国产的耳机不再是低价低质产品的制造者了。国产的耳机一样可以设计出跟国外耳机一较高下的实力！希望大家多多支持这款国产的高端耳机。

当然，还有不少更高端的耳机可以提供给大家选择。不过笔者在这里介绍的都是价格在300元左右的。那些高于这个价格的耳机我就不介绍给大家了。因为如果单独为PSP配置一款高于1000元以上的耳机，对PSP来说可能就是大炮打蚊子了。购买耳机需要有针对性地购买。最后提一款森海塞尔的MX500耳机，这款耳机价格目前在170元左右，就表现力还说还是能够到达其价格水平的，不过这款耳机的假货实在太多了，真假难辨。各位需要购买的玩家最好到指定的代理商购买以避免购买到假货。

在这里需要说明一下的是PSP的音频输出功率不是很大。这就是很多玩家说使用高档耳机都听不见好音质的根本原因。PSP的音频表现并非常优秀，由于PSP的DAC芯片采样精度的问题，不可能采用如同Hi-MD那样高的DAC采样精度，但是PSP的音频表现也是在中上的水平。所以建议各位在选购耳机中尽量选择低阻抗的耳机。如上面介绍的888、CM5、CM3、S01都是16欧姆阻抗的。而MX500是属于32欧姆的耳机，在PSP上的表现未必能够发挥MX500的全部性能。

耳知识：如何煲好耳机？

如何煲好耳机？最方便的方法就是连续不停地播放音乐让其磨合，但这种方法速度太慢了；最好的方法是利用红粉噪音对耳机进行回放。红粉噪音又是什么？就是大家把FM（调频）收音机调到没有电台的频率出现的沙沙声音。大家可以用一个FM收音机使用中等的音量选择一个没有电台的频段来煲耳机，这样煲上72小时就足够了。



五、PSP背包的选择

▲笔者使用的圣保罗小背包

玩家在冬天携带PSP时可以把PSP放进大衣兜里。但是如果到了夏天，就没有大衣兜可以放了，所以选择一款适合PSP的小背包非常有必要。适合PSP使用的小背包应该选择那些至少有3层夹层的背包，这样可以把游戏、线控、剩余电池充分地放起来。下面这款圣保罗的小背包就非常适合PSP的使用。

玩家在选购好了合适的小背包的同时需要注意在上街的时候看好自己的背包，以免被小偷光顾了就不好了哦。比较保险的做法就是把PSP的挂绳还有小背包一起挂在皮带上就比较保险了。当然小心才是最重要的。

六、PSP记忆棒的选购

▲Sony的记忆短棒。

▲SanDisk的记忆短棒

PSP支持的记忆棒就是带有DUO标志的短棒，目前记忆棒的品牌主要有两种。一种就是Sony的自有品牌记忆棒，另一种就是SanDisk这个牌子的记忆棒。

Sony的记忆棒目前的价格为860元左右。Sony还有一种红颜色的高速记忆棒，写入速度高达80Mbps，但是价格非常昂贵，512M的版本售价高达1300元，而1GB的产品更是高达2600元。所以在PSP上面选择红色的高速棒意义不大。

SanDisk的产品质量也是非常可靠的。因为SanDisk就是众多存储卡标准的制订者，质量当然能够放心。价格上，SanDisk的比Sony的便宜不少，512M的价格在680元左右。目前SanDisk即将推出1G的Memory Stick PRO Duo记忆棒，价格在1300元左右。想用PSP这样强大多媒体性能的玩家从现在开始就存钱吧，其实1G的记忆棒容量对PSP来说还是不够的。目前记忆棒的货源比较混乱，有水货、行货、假货。除了假货之外，水货和行货都是正规的产品，只不过是销售的地区不同罢了，当然保修的承诺也不一样。购买Sony的记忆棒还是在Sony的指定代理商购买吧。而SanDisk的行货代理商有两个：上海的宏图和深圳的沃灵。所以国内行货的记忆棒都有这两家国内代理商的标签，购买时认准这个商标就可以了。

记忆棒在格式化了之后容量肯定低于标称值512M，这是因为硬件厂商的计算单位不一样，厂家的计算单位是按1000M=1G，但是系统软件是1024M=1G，就是这个计算的不同造成的容量的差异。SanDisk品牌的512M记忆棒一般格式化后的容量都是468M左右，而Sony的512M记忆棒格式化之后的容量是480M左右。但是两者的价格差距在200元左右，增加的12M容量需要200元的价格，是非常不划算的。所以Sony记忆棒多出的12M容量不能够作为选择记忆棒品牌的重要依据。如果需要更大的容量可以购买1G的记忆棒。

▲价格不菲Sony红色的高速记忆棒。

七、PSP无线网卡的选购

PSP是具有无线上网功能的游戏机，而且可以利用无线上网功能与国外的玩家进行联网对战。比如联网《山脊赛车》对战等等。国外的KAI网站就是利用无线网卡就能够让全世界的玩家共同联机对战的这么一个平台。但是该平台的对无线网卡的要求比较严格。只有为数不多的几款无线网卡能够正常联机游戏。KAI官方公布的正常支持的无线网卡有：

Buffalo

WLI-CB-G54 (PCMCIA) - conflicting success reports

WLI-CB-G54S (PCMCIA)

WLI-CB-G54L (PCMCIA)

WLI-CB-AG54 (PCMCIA)

WLI-USB-KB11 (USB)

WLI-U2-KG54-AI (USB) - conflicting success reports

WLI2-CF-S11 (Compact Flash Card)

PLANEX

GW-NS11X (PCMCIA)

GW-NS54G (PCMCIA)

GW-NS54GM (PCMCIA)

I/O DATA

WN-B11/USB (USB)

D-Link

DWL-122 (USB)

DWL-650 (PCMCIA)

Microsoft

Microsoft MN-720 (PCMCIA)

Linksys

WMP54GS (PCI) - some problems with hosting apparently •UK/US version•

WPC54GS-JP (PCMCIA) •JAPANESE version•

PC with WiFi

Sony VAIO PCG-U101

Dell Truemobile 1300

HP Pavilion ZE4908US (Broadcom 802.11b/g)

不能够支持正常使用的无线网卡有：

PC with WiFi

Vaio PCG-V505 (LAN Express IEEE 802.11)

3Com

3CRWE254G72 (USB)

Asus

WL-167G (USB)

Netgear

MA111 (USB) - version 2 doesn't work, version 1 does apparently

D-Link

DWL-G650 (PCMCIA)

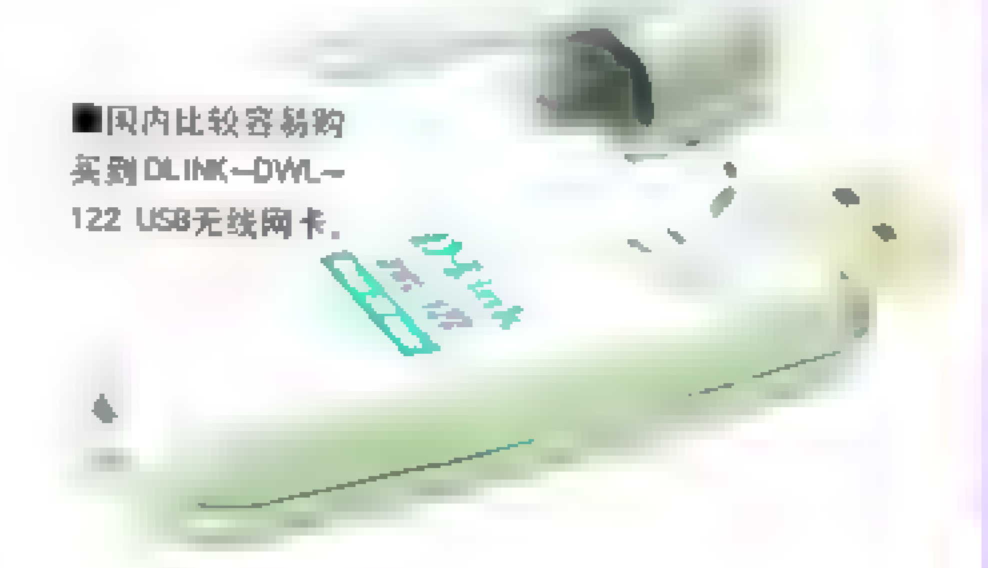
DWL-G122 (USB)

Trendnet

TEW-229UB (USB)

IO-DATA

WN-G54/US (USB)

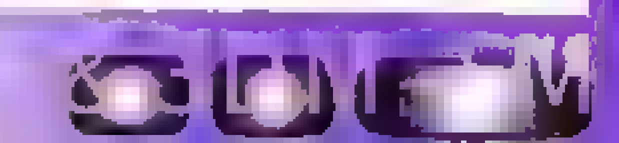


■国内比较容易购买到DLINK-DWL-122 USB无线网卡。

上面的数据中，PCMCIA指的是笔记本的专用接口，一般推荐购买USB版本的无线网卡，即插即用比较方便。关于如何进行KA的联网设置，前几期的《掌机王SP》已经介绍过，我在这里就不重复了。各位玩家只需要对照上面的网卡进行购买就能够买到支持KA无线联机的无线网卡。

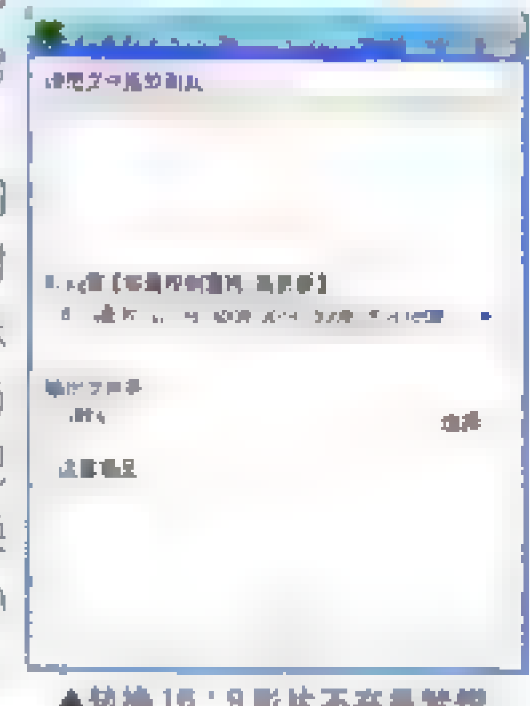
八、PSP的MP4影片压缩的相关问题

PSP由于可以在上面观看MP4，所以不少玩家对PSP的视频制作都有非常浓厚的兴趣。《掌机王SP》第11辑已经有关于MP4转换的相关问题，我在这里只是补充说明最近关于转换软件上的重大更新。3月17日，TGFC论坛上的MING君特别版转换君031c发布下载了。这个版本的转换君具体的更新是：1.内核更新，运算流程及兼容性均大幅优化；2.特殊压制方式新支持sub字幕的简易嵌入，用法请见必读2；3.字幕特效style已可正常使用，用法请见必



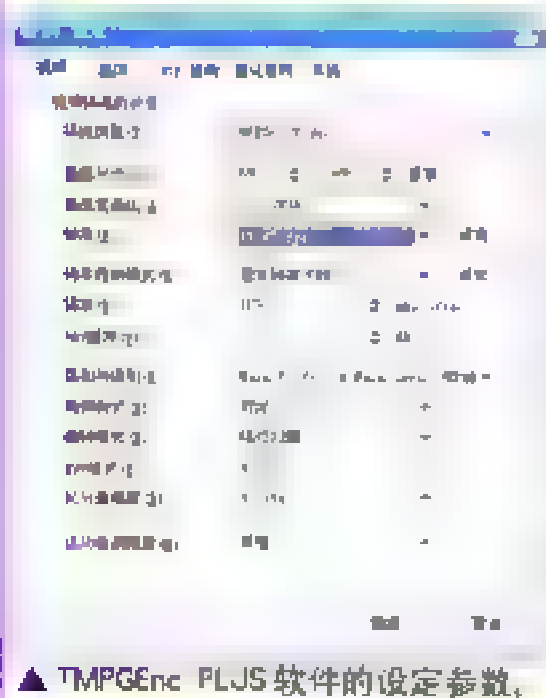
▲031C转换君增加了极速转换速度的选择。

读2；4.增加极速版设置供选择；5.对各版本设置进行明确介绍，以数值直观表示其特点(运行Setup即可见)；6.对繁体中文完全支持，欢迎港台朋友一起使用。7.于cores内几个avs文件写入画面优化脚本，供有经验的朋友参考及选用。(用法必读是M.NG君031c软件内包含的说明。)


▲转换16：9影片不在是梦想。

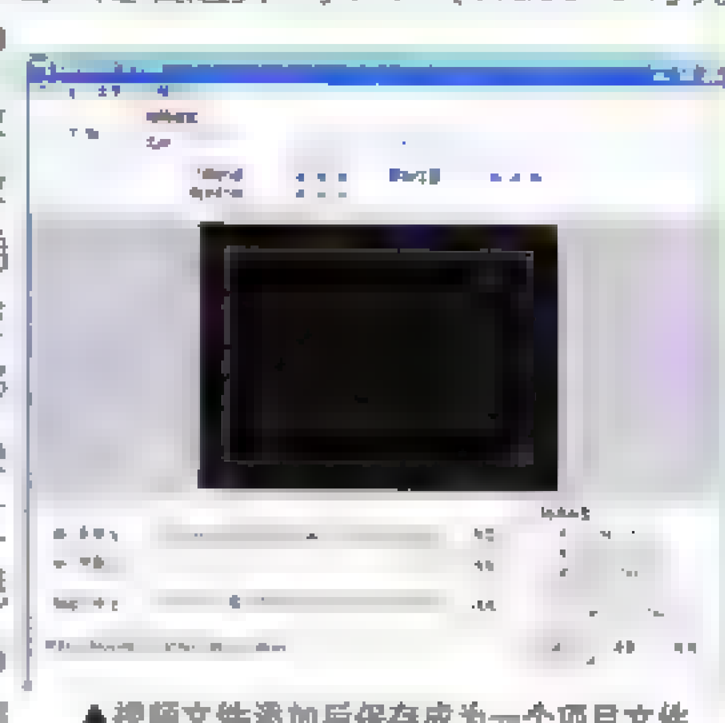
在020c以上的版本。增加了对RMVB视频文件特殊压缩MP4的解决方法。如果需要把RMVB视频文件转换为MP4文件那么必须安装如下的软件：AvSynth_255、GoldWave、TMPGEnc.PLUS.2.58.44.152。其中AviSynth这个软件的作用就是提供一个转换视频文件的链接桥梁；GoldWave软件是一个音频编辑软件，能够把RMVB文件中的音频数据提取出来；TMPGEnc.PLUS是视频编码软件。转换RMVB文件格式准备工作就是首先安装好上面的3个软件，当然电脑本身也要已经安装了RMVB的解码器，安装了影音风暴或者REALONE这两个软件就说明已经安装好了RMVB的解码器了。

RMVB格式文件转换步骤：

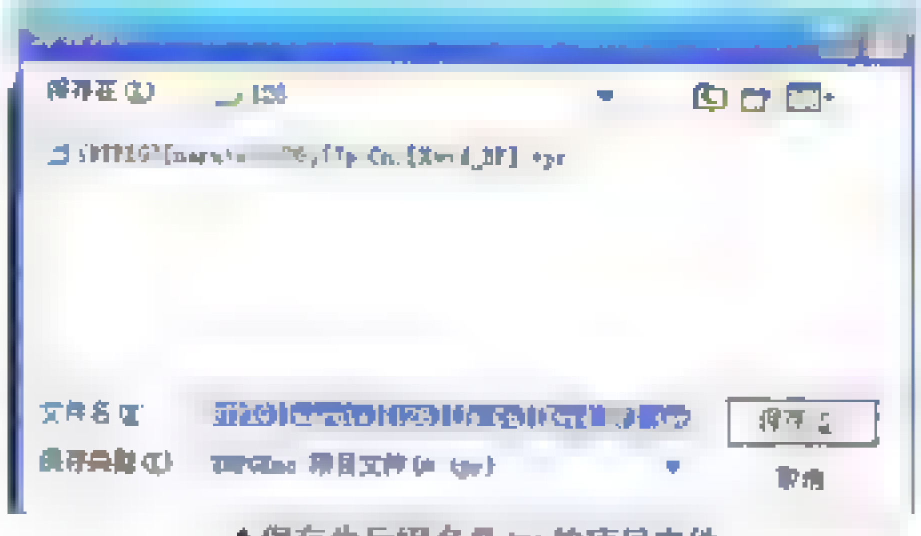

▲TMPGEnc PLUS软件的设定参数。

1.首先打开TMPGEnc.PLUS.2.58.44.152版本的软件。在设定里按照如图设定好参数。特别注意对照红色方框内的参数设置。如果这里出现错误那么可能会发生声音视频不同步的现象。

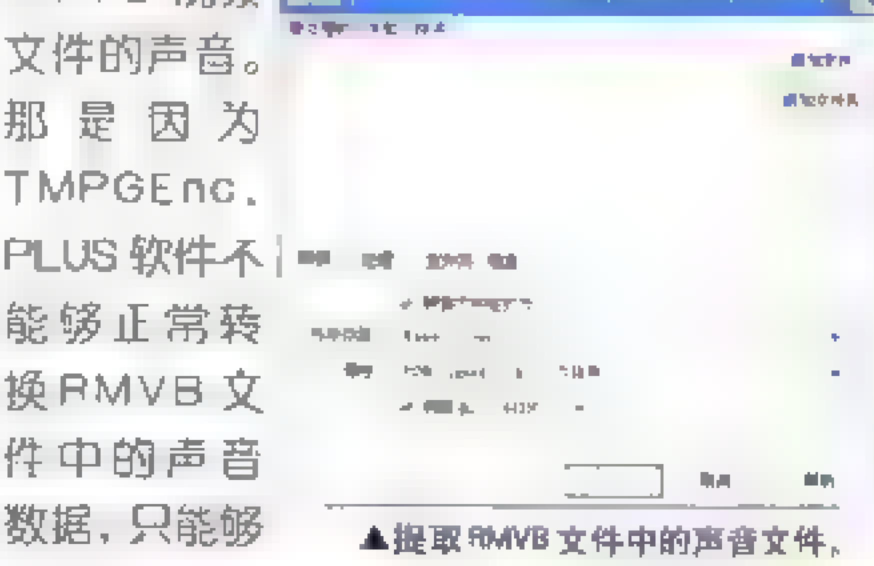
设定好了之后就可以添加视频文件进行保存一个必须的VPT项目文件。特别注意左下图片中的红色方框部分的设置。输入声音这个栏目中一定需要把声音的文件列表删除。还有在码流类型里一定要选择System(Video only)。如果这里的两个设置步骤设置不正确就可能发生不能够正常转换RMVB文件的现象。稍后我会特别举例说明出现错误的提示信息内容。


▲视频文件添加后保存成为一个项目文件。

按电脑键盘的Ctrl＋S就能够保存一个后缀名为tpr的项目文件。前面所作的工作最终的结果就是要得到这个tpr的项目文件。还有必须注意的就是保存的项目文件名需要保存在RMVB视频文件的相同目录下，并且文件名完全相同。设置保存好了项目文件后进行下一步的步骤。


▲保存为后缀名是tpr的项目文件。

2.打开GoldWave软件进行提取RMVB视频文件的声音部分。为什么需要单独提取RMVB视频文件的声音。那是因为TMPGEnc.PLUS软件不能够正常转换RMVB文件中的声音数据，只能够


▲提取RMVB文件中的声音文件。

单独提取出来，所以这一步骤不能省略。

打开 GoldWave 软件后点击文件菜单下的批处理就会弹出菜单。请玩家仔细对照红色方框部分的参数设置。关于频率的设置上，这里也可以选择 24000Hz 的采样频率。因为 MP4 视频文件中的声音格式就是 24000Hz 的。所以直接转换成为 24000Hz 也是可以的。输出 RMVB 文件中的WAV音频的文件也必须放在RMVB文件的相同目录当中，并且文件名也要求完全相同。

3　经过以上的步骤后，就可以得到 RMVB、tpr、wav 这 3 个文件，转换 RMVB 的前期转换工作也就完成了。这样就可以打开 031c 转换君软件进行转换 MP4 文件。选择好转换的参数项目以后。把 RMVB 这个文件拖放到转换君软件的转换列表里就可以进行转换了。过程会因为电脑的配置不同转换时间上有所不同，例如笔者的电脑配置是 P4 3.4G（C 核心 800M 外频），内存是 DDR400 1G 容量，转换君参数选择容量控制重视／高质版，选择的容量为 85M，转换一部 24 分钟的 RMVB 动画影片，转换时间需要 1 小时，转换的时候转换君是进行两次转换才生成最终需要的MP4文件。以笔者的电脑配置来看是比较高端的了，不少的玩家电脑的配置都没有达到这样的配置，所以在转换MP4文件的时候尽量不要选择高质版这个参数，选择适合自己电脑配置的转换设置，以免转换时间太长。

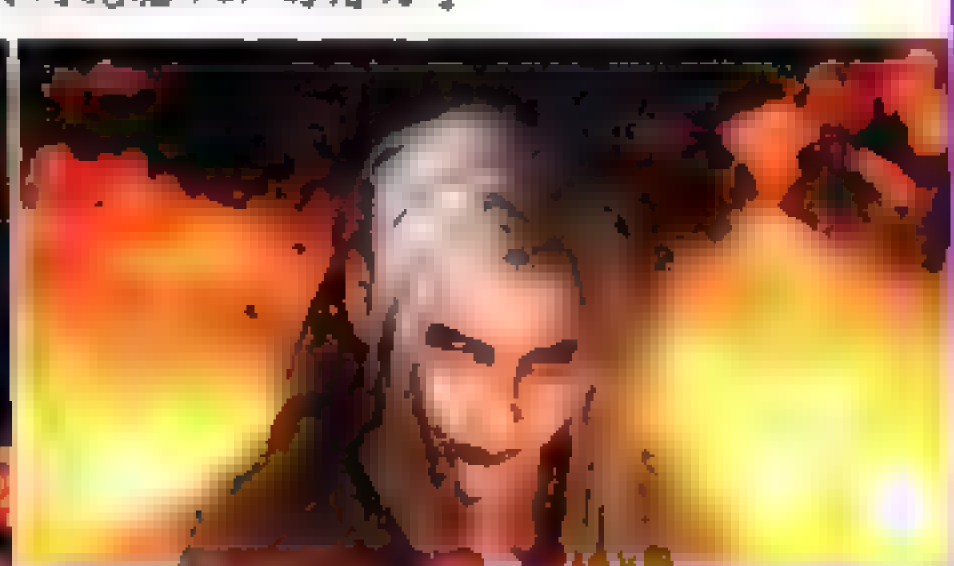
在进行转换 RMVB 文件的时候最常见的就是转换君出现错误的提示信息(见右上图)。

出现这个错误提示信息可能出现的问题有：软件没有安装在 C 盘下；视频解码软件没有安装。如果前面的软件安装都正确了，那么最可能出现的错误就是在 TMPGEnc.PLUS软件保存tpr项目文件这个步骤了。因为你在保存项目文件的时候没有把输入声音项目删除掉，或者码流类型没有选择正确，那么有99%的可能会出现这个错误；还有些时候你没有正确保存了项目文件还是会出现这个错误信息，那么就把原来的项目文件删除掉再按照上面的设置步骤重新保存项目文件，就能够正常转换RMVB视频文件了。这是笔者经过N次的失败测试中总结出来的结果。

▲转换君转换 RMVB 最容易出现的错误提示信息

在此笔者衷心的感谢 TGFC 论坛的 ID 为 MING君的朋友还有其他的MP4视频文件转换高手对转换君软件优化所作的支持，是他们把转换RMVB视频文件的步骤简单了，没有他们的努力就没有现在这么方便的把 RMVB 文件转换为 MP4 视频文件。笔者也在继续探索转换君的软件功能，对 MP4 转换有兴趣的玩家也可以与笔者联系，共同交流转换 MP4 文件的心得体会。

这期的 PSP 热点问题说明就到这里吧。目前 PSP 的功能只是利用了其中的冰山一角，随着 PSP 新固件的升级，PSP 将会给各位玩家带来更多的有趣体验。笔者也希望越来越多的玩家加入 PSP 这个大家庭来，共同挖掘 PSP 的潜力。



文 gokumine 编 马修

组合烧机，NDS产品厂家大揭密！

由于掌机更新换代的缘故，很多掌机的玩家已经购买或者准备购买新一代便携游戏主机了。由于任天堂的号召力和多年来在国内积累的口碑，更多玩家在新一代主机中仍然选择支持任天堂。但随着主机发售将近半年以来，很多的国内厂家对于开发新一代DS相关产品的音信一点也没有，询问了几家比较大的烧录厂家相关人员后，得到的结果还都是还没有开始。由于多年的合作关系，最近收到另一个厂家的内部消息，一系列DS产品已经成型，于是笔者抓住机会深追到底，才使得新一代产品提前浮出水面。这个厂家就是生产"电影卡"的逸趣科技，虽然对他们的实力是身有体会，但是对于一个挑战众多烧录厂家的"编外者"来说，还是吃了一惊。下面我就把对逸趣科技的JYX询问的一些情报献给大家

相关的采访

gokumine(以下简称mine)：可以简单介绍一下你们的产品吗？

JYX：好的，用CF卡的为GBA电影卡三代，内置NANDFLASH和GBA卡大小一样的那种叫G6 FLASH EVOLUTION三代(以下简称G6 FE Ⅲ)，目前暂定名称是这样的。

mine：这个和以前你们的产品有什么不同？

JYX：功能比以前多了GBA游戏烧录功能、PDA功能等。

mine：电影卡三代和G6 FLASH EVOLUTION硬件有什么区别，具体在哪里？

JYX：电影卡三代继承了电影卡仍旧使用CF卡的特性，扩展性很强，用户也可以根据需要来选择不同容量和性能的CF卡产品，但是体积会大一些，和目前的电影卡二代大小一样。G6 FE Ⅲ的大小和GBA卡带大小一样，但是内部的储存容量是固定的，用户必须在购买时就考虑好需要的容量，没有办法后期通过购买其他设备来扩充容量，不过对于要求一次到位的玩家来说，也是不错的选择，而且未来可以对应NDS烧录，因此也不用担心会很快淘汰而支出更换产品需要的额外的开支。

▲G6 Evolution Writer在NDS上选择要运行的GBA游戏时候的界面。

▲G6 Evolution Writer全套配件样品。

mine：电影卡二代可以通过内核升级到三吗？

JYX：二代可以通过升级来配合NDS启动盘实现NDS游戏烧录功能成为NDS专用的电影卡，但无法实现GBA游戏烧录功能，除非在NDS上出现GBA的模拟器。电影卡二代通过新编写的内核程序刷新后，插入NDS的GBA插卡槽并启动NDS，配合用NDS卡制作的启动盘，可以在NDS模式下把电影卡二代作为扩展设备使用，从而实现CF卡的数据存取，并实现全屏幕对应和触摸屏控制模式，以及利用NDS的双屏实现画外画播放功能，通过进一步改进还可以用触控笔控制影视播放。NDS插入GBA电影卡后下方状态栏会显示：Start GBA game；不插入卡带显示：There is no Game Pak inserted；插入刷新内核后的GBA电影卡显示：There is a DS option Pak。

mine：电影卡三代和G6 FE Ⅲ的功能有哪些？新的设备在电影软件上有什么变化吗？

JYX：主要是GBA游戏烧录功能。特色是硬件支持存档，可以单独备份存档到CF卡(G6 FE Ⅲ会备份到内置的NANDFLASH上)，带时钟

功能，GBA游戏界面会自动识别游戏属性并实现中文名称和对应9张画面的截图预览功能，带PDA功能(含密码设置、电话本、记事本、画板、商用计算器、科学计算器等功能，可根据需要自定义安装，并带有文字输入法功能)，英文简体中文两个界面系统，其他版本都含有英文界面，如英文繁体中文、英文德文或英文日文等)。而GBA烧录功能在其他国家地区将不具备。

mine：呵呵，国内玩家的福分啊。那么在电影功能上又新增了哪些呢？

LYX：首先是软件转换速度提升到1：1.5以内(P4 1.4GHz配置，如使用迅驰1.6G以上的CPU，可以缩减到1：1以内，即转换用时已小于观看时间)。

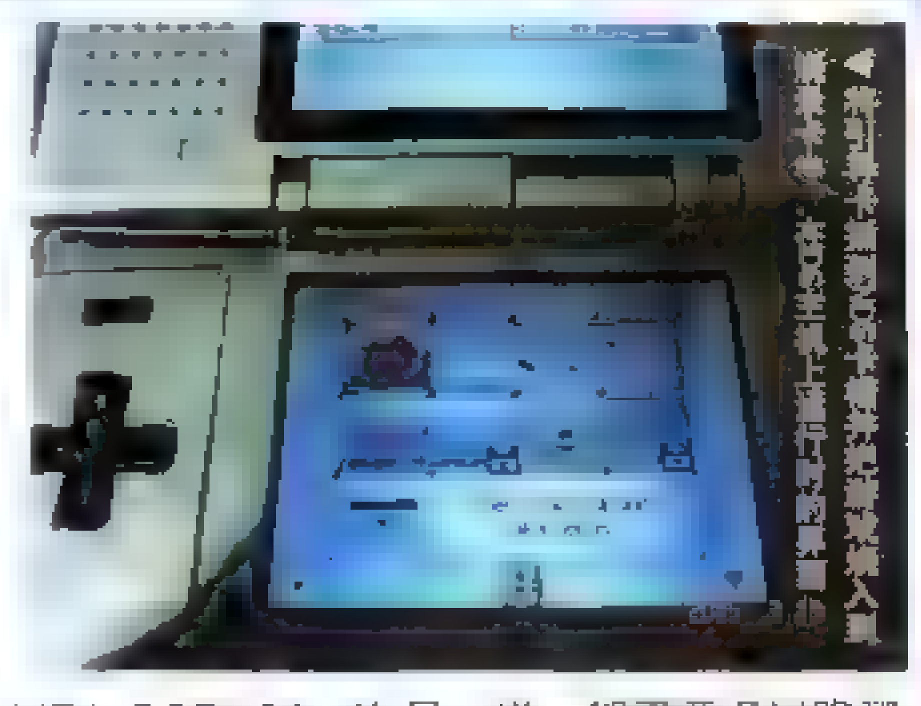
▲G6 Evolution Writer和电影卡3代在游戏主机上的主界面。

电影卡三代继承了水晶引擎改，水晶引擎改将提供给用户自行使用，向下兼容目前的水晶引擎；但二代将不兼容水晶引擎改，不过网站提供的影片则继续使用水晶引擎的当前编码方式，并继续提供高速免费下载。

▲选择GBA游戏画面，都配备有缩略图。

mine：哪种卡带可以在NDS上实现全屏播放电影？G6 FE Ⅱ看电影是不是拷贝到卡内固定FLASH中？

LYX：是的，是拷贝到内部的FLASH中。不过目前都不支持全屏幕播放，包括分支产品



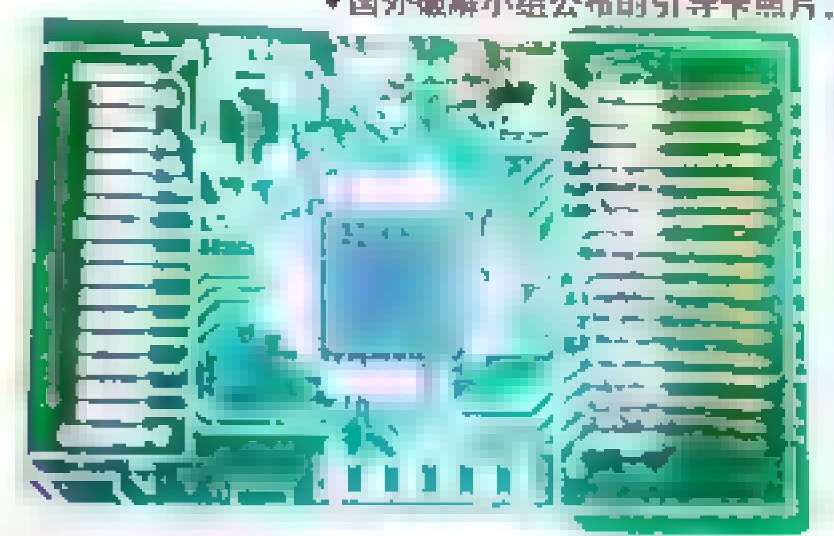
MP4 FOR GBA也是一样，都需要通过购买NDS启动盘来实现全屏播。

mine：那么NDS烧录卡会在哪一种卡带上实现？具体怎样实现？是不是还需要数据线连接到NDS卡槽呢？

LYX：应该都可以实现，具体就是通过一个NDS启动盘，在开机的时候进入NDS模式，通过编写引导程序把GBA卡带接口作为一个扩展槽，从CF卡读取数据到NDS启动盘这边，再进行游戏。现在在这方面取得了一定的进展，但还不完善，运行的时候经常死机，还需要进一步调试。不需要数据线连接，就相当于现在同时插入了NDS游戏卡和GBA卡一样，只是需要先把数据调入到NDS这边才行。你看下面图，插入的G6 FE Ⅱ被导入配合NDS的引导程序后，显示为"There is a DS Option Pak Inserted."当进入NDS模式以后，可以作为一个扩展设备使用，NDS启动盘目前因为我们

▲直接运行引导程序后就能运行NDS的游戏了

▼国外破解小组公布的引导卡照片。



DUMP的为《马里奥64 DS》还没有改动很多，所以上面仍旧显示为《马里奥64DS》的游戏画面，这个以后会改为自己的LOGO。但是那个游戏是从下面的G6 FE Ⅲ中读取并烧录到上面的。

mine：对于NDS烧录卡启动盘有什么规划？还有哪些问题没有解决，有没有具体的上市时间？

JYX：你可以看到G6 FE Ⅲ的写卡器配送的USB延长线还具有给SP或NDS充电的功能。NDS启动盘主要是继续并不断完善在ARM9上的编程工作，目前需要解决的问题很多，可以说处于GBA初期的那种阶段，还在不断的摸索中，所以上市时间就没法确定了。我们不会提供一个不完善的产品到市场上，我想谁也不想玩NDS游戏的时候频繁死机，或者在NDS上看电影就能看到一个全屏幕，另一个触摸屏却空着没用。

▲国外引导卡在DS插槽上的样子，和G6 Evolution Writer引导卡用途相同。

mine：那么预计电影卡和G6 FE Ⅲ的上市时间是什么时候？启动盘会什么时候完工？

JYX：电影卡三代和G6 FE Ⅲ的上市时间还没有办法确定，因为生产上的很多因素我们也无法控制，不到最后不敢向用户承诺上市的时间，我们只能尽快，如果要个确定时间，那我们只能把时间推到一个相当把握的日期，这个日期肯定要很晚，因此我们只能是尽快来做，当确定后再通过网络等方式尽快公布。可以肯定的是，G6 FE Ⅲ将先于电影卡三代上市，之后才是电影卡三代和MP4 FOR GBA的产品。

mine：你一直提的MP4 FOR GBA是一个什么样的产品？有什么具体规格吗？

JYX：支持MPEG1、MPEG2、MPEG4、DIVX、XVID格式标准的电影文件，目前可以直接播放的文件格式有：mpg、mpeg、vob、avi、dat等。可支持外挂字幕文件同步显示，符合FFDSHOW、VOBSUB国际通用字幕文件标准。支持各种码率的MP3、WMA格式的音乐文件，可以直接播放相关文件；还支持JPEG格式的图片文件，可以直接显示各种分辨率的jpg文件；并附带外接高音质耳机输出接口；另外，可以在播放过程中随时调整对比度、亮度、饱和度、音量等的设置。

▲G6 Evolution Writer的烧录设备

mine：MP4 FOR GBA这个产品现在如何了？进展到什么程度？

JYX：这是以后的事情，在NDS启动盘这方面还有很多工作要做。因为不仅仅要对应双屏幕，还要充分利用触摸屏，比如画外画播放功能（上屏幕播放当前影片，下屏幕可以预览其他影片，找到合适功能后可以切换到上屏幕），可以利用触摸屏控制影片的播放等等，因此工作量确实很大。MP4 FOR GBA的样品已经出来，现在进入后期的完善阶段，我们希望制造出来的东西能够尽可能完善，因此还在不断进行调试，估计会在电影卡三代上市不久后也推向市场。另外的两款目前还不能公布详细功能，但

无论怎样，新的产品都具有先进的设计、方便实用的功能，实现了卓越的高性能，并且无论是看电影还是玩游戏，都能够达到9小时以上的连续使用时间。

mine：这个刚才提到的另外两款是电影卡二代和G6 FE Ⅲ以外的两款吗？

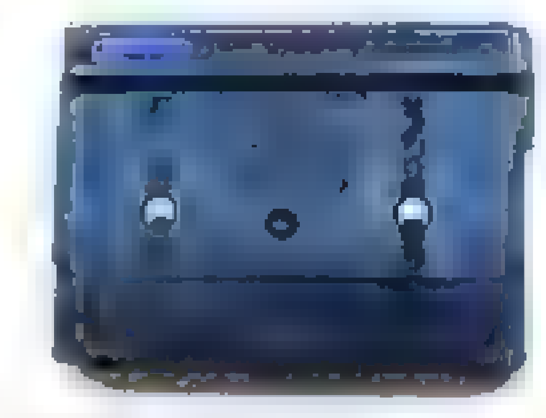
JYX：另外两个产品仍是电影卡三代，是不同型号的产品，供不同用户的需求来自由选择。我认为，电影卡三代的第一个上市型号应该是最适合目前使用电影卡二代用户进行升级的选择产品

mine：原先MP4预计支持的那些格式在新一代电影卡里面能得到支持吗？

JYX：MP4的设计功能在电影卡三代和G6 FE Ⅲ中不会实现，因为它们仍旧是靠GBA的CPU来完成解码，在NDS模式中，直接播放MP3成为可能，其他视频解码估计还比较吃力。MP4电影卡本身的设计功能不会缩水，并且在不断完善中。

mine：你们的产品也很像是任天堂推出的"播放君"，你怎么看待"播放君"这个设备？

JYX：任天堂的播放君确实也是一个比较实用的产品，不过那是对于日本用户而言，专用的解码芯片可以有效节省电力，这都是它的优点。不过我认为对于国内而言，GBA电影卡的系列产品将是更为合适的产品，并且有实力与原厂竞争并取得成功，免费的高速影视下载对于国内来说是理所应当提供的服务，更多的附件功能和扩展性也是国内消费者的观念。



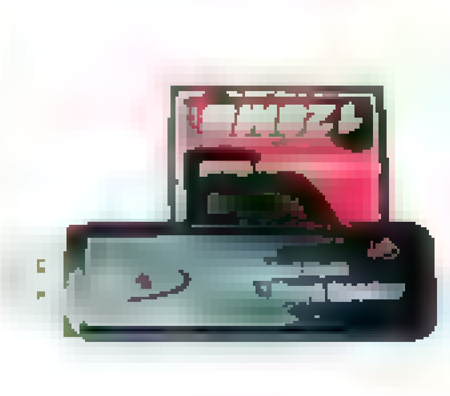
▲任天堂的"播放君"周边。

mine前总结

经过上面的一些信息相信大家可以看到，NDS相关产品都已经有了实质性的进展，到目前为止样品也都已经生产出来，都在进行最后的调试，相信很快就能见到产品上市了。根据询问了解到，最早上市的G6 FE Ⅲ卡带最大容量将达到8Gb，相当于1GB的容量，而且烧录方式是可以直接通过NDS充电口，在主机上直接烧录，同时也配备了烧录器提供多项选择。这样一个大容量的卡带能兼容游戏又能看电影听音乐，甚至在引导盘的配合下还能实现NDS游戏和配合触摸屏幕的其他用途。

为了降低卡带的成本，厂家会推出使用CF卡的电影卡三代和G6 FE Ⅲ这两种规格，同样为了降低成本，在G6 FE Ⅲ中使用的也是普通的低速flash芯片，只有在运行游戏的时候才把游戏拷贝到SRAM区域中执行，这个和EZ3以及其他一些压缩卡比较相似。据说就算是相当的1GB容量的G6 FE Ⅱ，价格也不会高过电影卡加CF卡的价格，看来价格会比目前国内的主流大容量烧录卡要便宜一个不小的档次，确实十分让人期待。这次三代卡的研发费用高达1200万，相信一定不会辜负国内玩家的期待。

由于G6 FE Ⅲ的软件也在最近收到了，相信很快就能带给大家第一手的测试了，请大家拭目以待4月早点到来吧。



末路英雄——XG2Turbo 2005测试

文 gokumine 编 马修

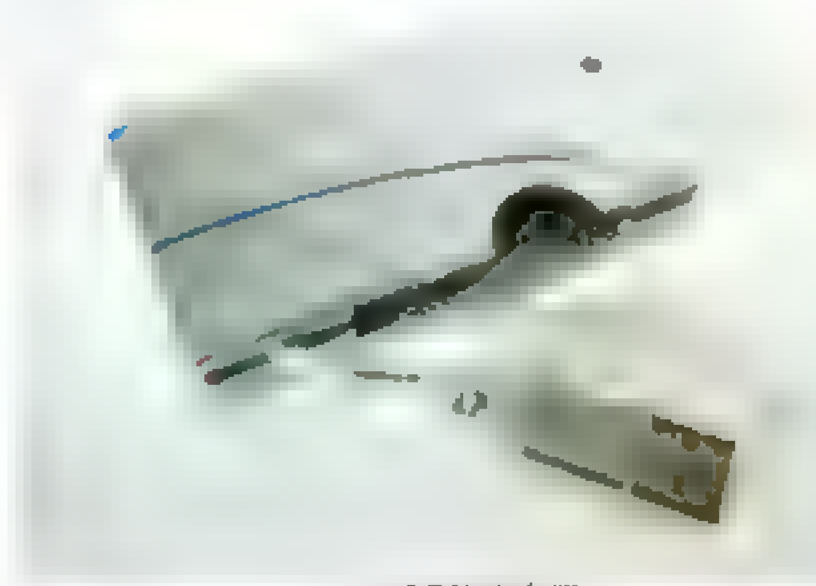
从被称为"电老虎"的Lite到另辟新径的Turbo，XG2系列一直受到玩家的争议，但厂商有厂商的想法，XG2没有放弃烧录方面的开发，更没在NDS时代来临时放弃GBA玩家。新推出的XG2Turbo 2005最主要的改进就是针对NDS没有通信口的设定，而针对以前产品的用户，也有更优惠的业务。但新产品推出，不足还是有的，具体的，还是请大家看gokumine的评测吧！

本来以为GBA上的烧录战争已经结束，可是谁也没有想到在1月31日，XG官方网站突然公布了两套最新的烧录卡，一套是XG2Turbo 2005，另一套是XG2Pro。由于XG2Pro的驱动尚未完成，所以这次只能带给大家XG2Turbo 2005的测试。本次测试使用的机器是：一台GBA SP，一台NDS，电脑配置为PIV1.7，系统为XP sp2。开始测试之前请先让我们从卡带外面包装开始。

外观与包装

▲XG2Turbo 2005外包装。

如果大家有印象的话，可以发现包装完全是以前XG2Turbo的盒子，不过里面的配件却发生了变化。打开来里面一共有4样物品：一张卡带、3节电池、一个烧录器和一条USB延长线。和XG2Turbo相比的，原来XG2Turbo配的那条直接插在GBA主机通信口上烧录的烧录线变成了一个专用的烧录器，这个最主要的原因应该就是NDS的推出使得GBA通信口烧录成了一个不可能，因为NDS取消了GBA的通信接口。



▲小巧的烧卡器

这次配备的烧录器叫做USB SLIM LOADER II，如图所见，这个烧录器直接把USB连接线装在了烧录器的外壳里面，成为了一个整体，在不用的时候可以把USB线收纳在烧录器的外壳里面。不过由于体积的问题，USB线的长度很短，因此另外一条USB延长线

▲全套配件。

▲卡带插在烧卡器上的样子。

就派上了用场，而且对于一些其他的USB设备也能一起通吃，算是一个不错的好东西。把卡带插在烧录器上面，可以看到由于烧录器的宽度缩减，卡带只有金手指部分连接进插槽内部，不过大家用的时候需要熟悉一下插入方式，需要把卡带稍微往上翘一点才能放进去，顺手了以后就会很容易使用了。

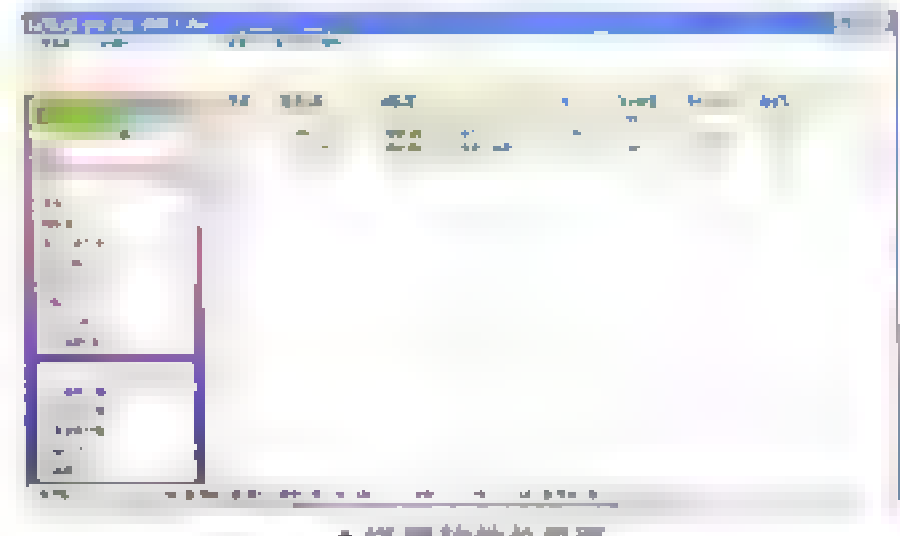
最后来看卡带，卡带基本上没有什么变化，还是采用3V的电池设计，不过由于这种使用非充电电池的设计和使用充电电池的烧录卡各有利弊，这里就暂时不提，放到下面说。卡带支持真实时钟，而且同样拥有SMS功能。好了，这里我们就把全部的设备来了一个检阅，接下来进入软件部分。

▲卡带外观

软件

软件的安装程序使用的是官网的Usb_Slim_Loader_III_English_V1.02版本软件，不过在安装的时候确实遇到了不少的麻烦，在这里提醒大家安装过程中千万不要改动原来的安装路径，我在第一次安装的过程中就因为自己修改了安装路径，因此造成安装不能，而且注册表清理不能，(汗)最后在重新安装了操作系统后，重新默认路径才完成了软件的安装。如果是98或者ME的系统出现安装不能的话，也有一个解决问题的方法：在系统C盘的WINDOWS\SYSTEM目录下找"regsvr32.exe"，将其复制到slimloader目录下(这个就是安装的烧录软件在C盘中的默认文件夹)，再运行一次SlimLoader目录下的"register.bat"。如果是烧录程序显示无法创建XG读卡器管理者，就表明是你的电脑有防毒软件或注册表保护软件(例如3721)等在锁定着注册表，这样就不能在注册表里面创建XG读卡器管理者了，这时必须把所有的防毒软件和注册表保护软件全部关掉，再运行一次SlimLoader目录下的"register.bat"就好了。一话说回来，这次的软件安装真是问题多多，总感觉比以前的要麻烦，如果遇到电脑小白的话那真是……希望下一版本能够解决一下。

把USB SLIM LOADER III插到PC上以后，系统会提示找到新硬件，把驱动程序指向烧卡器所需要的在slimloader文件夹里的相应驱动即可，安装好驱动程序后系统会把设备认成是"GBA USB writer"，这样整个过程就算结束了。接下来运行程序，一切OK。



▲烧录软件总界面。

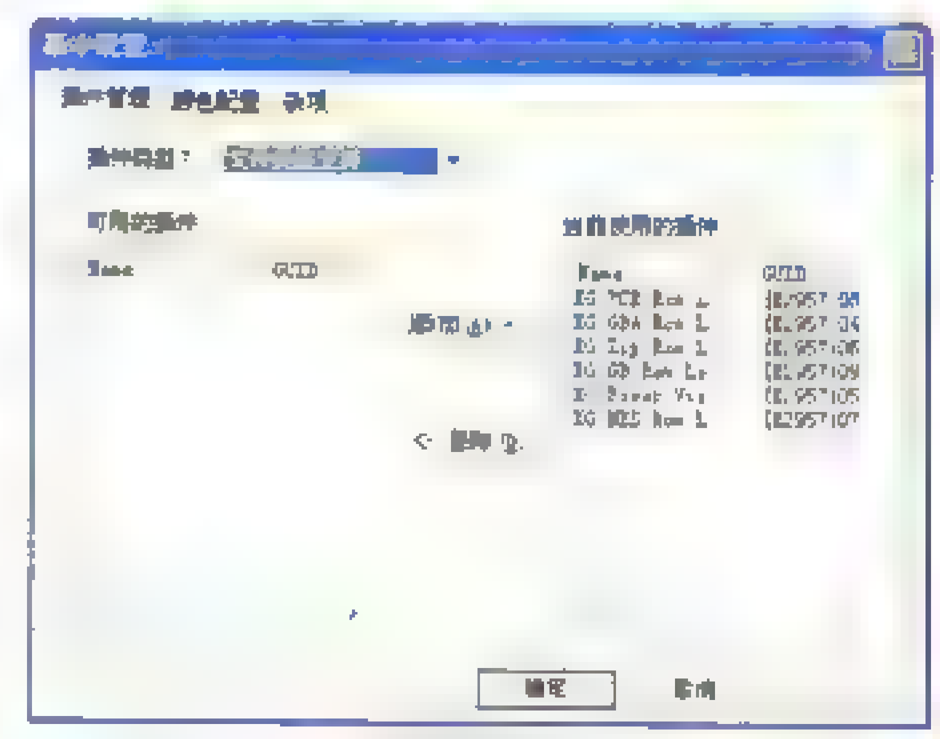
在软件使用中也发现了一些不尽人意的地方，首先是软件在运行的时候需要把卡带提前插到上面，不然软件会一直提示"没有找到卡带"，大家可千万不要以为没有装好软件，只要把卡插上再运行一次软件即可。软件中的"ROM操作"功能就不用多说了，用过烧录卡的朋友应该都会，值得一提的是虽然换了烧录器，但是试了一下随意删除ROM还是成功了，看来以前的优点得到了很好的继承。

不过在烧录游戏过程中又遇到了一些问题，首先是ROM的添加，这次烧录游戏的时候不能一个一个单独选择ROM然后一起烧，

▲校验ROM时候的确认框。

而是要把需要烧的ROM放在一个文件夹中一起选上才可以，希望能够改进，毕竟对于经常换ROM的玩家来说确实是非常不方便。而且在"校验ROM"选择中，会出现一个提示框，要不停地按，虽然不按的话也会自动校对，但速度就慢得很——总之，校验一次ROM也是对大家的耐心进行一次考验，这个校验应该是对应任意删除ROM的，就像以前把闪存分成一块一块小区域一样。

在"系统设置"里，分成插件管理、颜色配置和杂项几项。其中"插件管理"是管理一些烧录游戏时候的插件补丁的，不过一般还是不要动的好；在"颜色管理"中可以选择自己喜欢的颜色；最后的"杂项"里面是"引导头的路径"、"ROM备份路径"、"存档备份路径"和"显示引导头"，最后一个功能要在烧录单个游戏的时候关掉，不然引导程序占用卡带的空间，后果就是128M的卡不能烧一个128M的游戏，256M的卡不能烧一个256M的游戏。


▲基本设置的菜单。

测试

看完了软件介绍，下面我们就要进行卡带的运行测试了，首先分别烧入游戏：《口袋妖怪 红宝石》、《最终幻想战略版》、《我们的太阳》、《恶魔城 晓月圆舞曲》4个游戏，分别进行测试相对应的Flash1M、Flash512K、EEPROM和SRAM四种不同类型的存档。经过测试，卡带目前对支持EEPROM的存档格式还不成，手动也不能选择64K的存档大小。在Flash存档的时候也是有时候出现存档不成的现象，烧录《口袋妖怪 红宝石》中文386版本的时候就出现不能存档的现象，而对于SRAM的存档格式的《恶魔城 晓月圆舞曲》就完全没有问题，要说存档问题在现在的卡带上还出现可以说是很难想象的，就算是低档的烧录卡也都很好地实现了存档兼容问题，于是针对这些问题咨询了厂家人员，经过询问得知目前使用的软件在很多的功能上还没有完全加上，并不是支持不好(由于以前测试的XG2Turbo所有存档都不是问题，因此大家放心就是，只是时间问题，大概大家见到文章的时候就都已经解决好了)。

▲运行《口袋妖怪红宝石》中文386出现的存档问题

▲运行《恶魔城 晓月圆舞曲》时的存档。

下面对测试的游戏存档格式、烧录时间和游戏时间等和其他卡带进行一下对比，并用《恶魔城 晓月圆舞曲》测试待机时间，详见下页表格。

经过和6种卡带进行比较，发现XG2Turbo 2005在游戏烧录时间上有了很大的进步，从最早烧录游戏时间最长的卡带一下成为烧录时间最短的卡带(EZ3闪存区和EZ2时间基本相同)，变化真是非常大，而且待机时间也是所有卡带中最长的，不过由于软件还没有跟上，使得XG2Turbo 2005在其他方面的竞争力相对的非常薄弱，首先最应该解决的就是存档问题，这个可是关乎玩家生命的东西。

综合上面的数据，下面把XG2Turbo 2005的优缺点给大家归纳一下。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
XG2Turbo 2005	Flash1M、Flash5[illegible]2K存档不完全兼容，EEPROM暂时不支持，SRAM完美支持。	64M 6[illegible]秒，128M [illegible]17秒。	[illegible]时18分	支持	暂时不支持。
EFA Linker	Flash1M、Flash5[illegible]K、EEPROM、SRAM[illegible]完美支持。	64M [illegible]秒，128M 128秒	9[illegible]时35分	支持	支持
EZ2	Flash1M、Flash512K、EEPROM、SRAM完美支持。	64M 80秒，128M 160秒。	9[illegible]时32分	支持	支持。
EZ3	Flash1M、Flash5[illegible]2K、EEPROM、SRAM完美支持。	64M 54秒，128M 88秒 [illegible]	9[illegible]时05分 [illegible]ASH区	支持	支持。
EWIN	Flash1M、Flash5[illegible]2K、EEPROM、SRAM完美支持。	64M [illegible]秒，128M [illegible]秒	9[illegible]分	支持	支持
EZFA	Flash1M、Flash512K、EEPROM、SRAM完美支持。	64M [illegible]秒，128M [illegible]秒	9[illegible]分	支持	支持
GBALink ZIP	Flash1M、Flash5[illegible]2K、EEPROM、SRAM完美支持。	64M [illegible]秒，128M [illegible]	8[illegible]时[illegible]分	支持	支持

优点

1.烧录时间最短；
2.最省电；
3.可以随意删除游戏；
4.卡带保存存档采用普通大容量电池，可以方便更换；
5.更换了烧录器，方便了用NDS主机的玩家。

缺点

1.软件进度跟不上硬件开发，造成存档支持不完美和其他一些功能不能使用；
2.烧录游戏不能单个添加一起烧录；
3.采用普通电池无法正确掌握电池的使用剩余时间（在不使用SMS功能前提下）；
4.SMS采用了Flash区空间，减少了烧录游戏的容量。

现在的最主要问题是软件进度跟不上，而官方公布的未来支持功能中，则可支持电子书、网页、图片、FC、PCE、世嘉、GB等多种格式文件的直接烧录，还有游戏时钟（游戏支持但卡带使用中不能直接显示出来），全硬件存档，16~32M的SMS系统，"一指禅"即时备份系统，节电功能，以及四键复位、游戏实时金手指、多国语言WIN XP界面、游戏图标、自定义GBA墙纸、自定义操作热键等。

我们可以看到，在未来软件大步跟进的前提下，XG2Turbo 2005会更加完美，并越发具有优势，而且现在官方还对购买了以前的烧录卡的玩家实行半价升级换新卡业务，只用半时换卡费用一半的钱就能换成最新的烧录卡，有需要的朋友不妨去官方网站看看。

对于XG2Turbo 2005这套卡带总体上感觉比较满意，但软件进度大大的局限了卡带功能的应用，如果不能解决这个问题，那么对于XG2Turbo 2005的销售应该也会有很大的影响，不管商家是为了自己的利益还是为了玩家的利益，总之软件确实是要大踏步前进了。

国产NDS大容量电池评测——Game-Top2000毫安时充电电池

文 KDR 编 马修

市面上现有的国产NDS组装充电电池种类现已多的数不胜数，但一般都是国产组装仿原装型单块儿电池，而且国产组装电池的使用时间明显比原装电池缩水。要想获得更长游戏使用时间，那就必须得掏你腰包里的钱买更大容量的充电电池。而这款国产Game-Top2000毫安大容量充电电池，应该足以让一些玩家的游戏时间感到满意了。下面就来了解一下这款国产Game-Top组装电池的独特之处吧！

外观篇

该电池包装中，有国产Game-Top组装电池与附赠的十字改锥一套。Game-Top组装电池的上面有个可以调的“A-B”，是用于切换安装在主机内侧电池和外侧原装电池的切换键。A-B切换键下方的槽内是放原装电池的地方(为B点)，而印有GT两个字的标志的下方是国产Game-Top组装电池(为A点)。背面可以看到国产Game-Top组装电池也是3.7V-850毫安(但产品包装上明确写着有1150毫安，原以为再加上原装电池的850毫安就是2000毫安，可现在却变成了1700毫安……明显有些欺诈行为嘛！)

安装使用篇

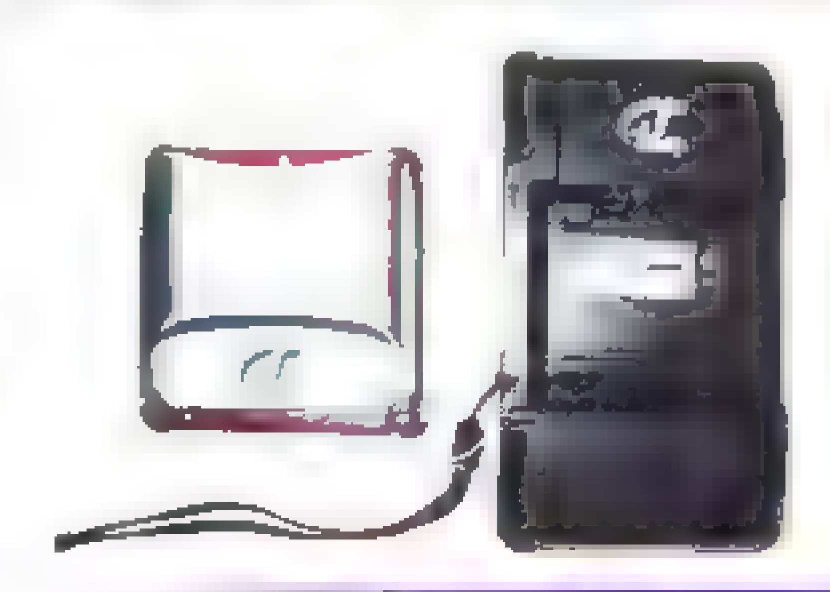
这款国产Game-Top组装电池是设在NDS主机的外侧，先要把NDS主机内侧原装电池取出，再把Game-Top组装电池插在主机电池仓内，国产Game-Top组装电池中间有一个十字螺母固定点，拧紧后是紧贴在NDS主机上，所以不会出现松动的现象。然后把原装电池放在国产Game-Top组装电池突出来的电池槽内，盖上盖子即可。由于安装完后主机底部中间突起了一大部分，所以又占用了NDS一定的面积……虽然占用了NDS底部的一定面积，但游戏手感依然不会有多少影响。因为突起部分只在中间，而操作游戏时只会握住主机两边。所以手感度不会降低多少。由于装上了Game-Top组装电池，所以原本重量是276克的NDS，现在又增加到了312克(含笔、Game-Top组装电池、原装电池——个人测量)。

游戏时如果主机指示灯变为红色，可以立即把底部电池的A或B键切换一下，切换时不会断电，因而不会影响游戏，这样就可以让游戏持续下去。相当于拥有了双倍电力！原装电池没电时可以使用Game-Top组装电池来给主机供电，充电时只要调到没电的A-B电池位置键即可，这项功能就是Game-Top组装电池的最大优点。(注：Game-Top组装电池也是3.7V电压，必须使用110V转220V转压器充电。)

电池测试篇

测试电池为850mAh的国产Game-Top组装电池，充电时间为4小时10分钟，之后测试游戏时间——7小时32分灯红，26分钟自动断电，总用时7小时58分。

以这种测试结果，基本可以断定出国产Game-Top组装电池就是850mah，如果是包装盒上表示的1150mah，那测试结果应该会比这使用时间再延长2～3小时左右。但总体方面国产Game-Top组装电池850mAh的使用时间还是相当让人满意的。如果再加上原装电池的使用时间，两者交替使用就可以让NDS运行至17小时以上！



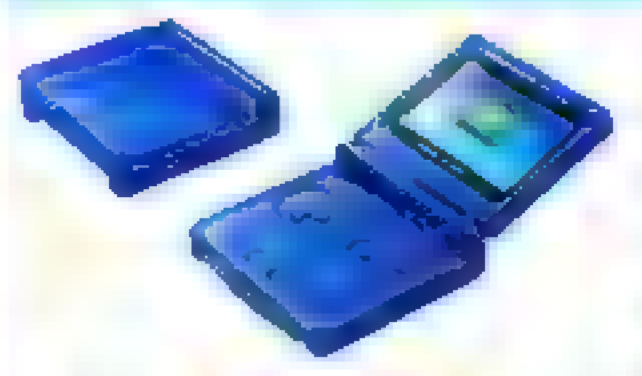
总结

Game-Top品牌早在SP平台上就已经开发出了同类产品，想必用过的人都应该有所了解，所以Game-Top也肯定不会放过在NDS平台上开发出同类的组装电池等周边。这种双顶充电周边的好处主要在于可以让游戏运行时间延长至普通电池的1倍多，一次充电体验玩双倍游戏时间的爽快感。还有就是是固定在机身上，不会占用机身多大地方，一般出门旅游带上他最合适不过了。目前，该电池已经推出了红、黑、蓝款3款颜色供玩家选择，参考价为50元。

文 江西恐龙 编 马修

掌机市场行情扫描

马修：应各位玩家的要求，从本辑《掌机王SP》开始，我们将会从各个渠道收集各地的掌机价格，并请业内人士来对市场进行点评，各位想买机子的玩家一定要留意这个栏目哦。



随着春节的购机热潮渐渐消退，大部分游戏主机的售价都慢慢回落到了春节前的行情：最受瞩目的PSP主机，其豪华版年前要2800元才能购入，而截止到3月15日的消息，现在不管任何一家游戏店的豪华版PSP售价都在2400元以下了，有些商家还打出"买豪华版机送任意一款游戏，只需2550元"的诱人广告语。值得注意的是，在香港现在只需要2300元就可以入手豪华版PSP+任意一款游戏，这个价格已经和索尼的官方售价19800日元+4800日元相差无几了。由于历来香港的售价都属于全国最低，因此可以说在广州2550元这个价格也相当合算了，想入手PSP的朋友可以考虑近期入手，PSP尽管一直在降，但想来也没有很大降价的幅度了。

PSP的对手NDS，自从年前到现在其售价就一直保持在1200元上下，这个价格和官方的14800日元也可以说是相差无几，总之现在购买NDS肯定不会亏啦，不过据说神游NDS即将于7月左右上市。

有内部消息称：行货NDS将是全中文操作系统，内置数款小游戏……关心NDS行货的朋友可以先观望一段时间，如果有行货面市，那当然是买行货的好啦：）

NDS的老哥GBA SP，神游行货售价在620～650之间，水货(美、台、港、日)大约比行货贵个一二十元。现在的SP市场基本处于饱和状态，毕竟游戏玩家一般都已经早早入手。笔者多次看到家长带着孩子在买机，一打听到NDS售价要1000多便直摇头，而看到SP售价只需要600便直点头。呵呵，看来不管什么样的主机都有它自己的市场啊……

广东广州	江西恐龙	2400以下		1200上下	620～650	比行货便宜一二十元。
上海		2300	2000	1350、1199	630～640	—
浙江湖州	梵天	2730左右		1620（送游戏）		单机SP大约720元，杭州便宜50块左右。
山西太原	逸豪电玩	2400	2100	1300	640	已断货
天津	MARS	2500（送游戏）		1500（送游戏）	630	450～500（断货+二手）
深圳	久王电玩	2550（带游戏）	22[illegible]0（带游戏）	1150		650

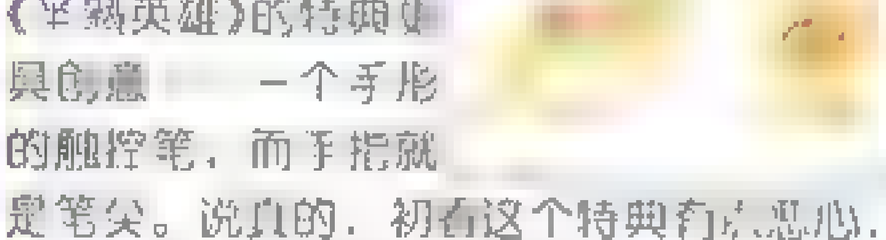
文 马修

硬件短消息

春天的气温让人感觉非常舒服，然而很短暂，很快就将迎来火热的夏天。新主机市场经过首发热潮的冲击后，也已趋于平静，然而伴随着新的游戏大潮，整个业界都会火起来。本辑的短消息弄了不少有趣的东西，大家注意哦。同时也感谢KDR玩友对本栏目的大力支持。

有趣的特典——触控笔

《一笔吃豆》已经发售了，不知大家有没有玩到，游戏不仅有趣，随游戏附赠的特典——铅笔一样的触控笔也非常有趣。游戏刻意追求涂鸦风格，而游戏中玩家胡乱画出的吃豆人也歪歪扭扭，就像小孩子涂鸦一样。这样好玩的游戏，再配上这么好玩的特典，还真是有趣呢。



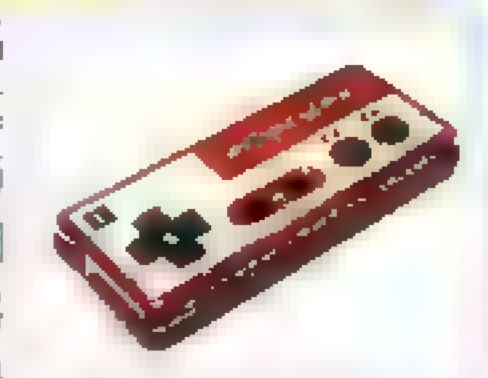
而新近发售的《半熟英雄》的特典也具创意——一个手形的触控笔，而手指就是笔尖。说真的，初看这个特典有点恶心，不过还是蛮有趣的。这样的特典，倒也和《蛋兽英雄》中的变态、恶搞很相符；《蛋兽英雄》还有另一种特典，就是有着傻瓜王子和女主角图案的屏幕擦。

PSP浴室泳池专用周边公布

周边公司CYBER不久前公布了一款PSP周边——此周边堪称“超级”，是浴室、游泳池用的PSP包。该种PSP包的特点就是防水，看到这里，您可能就问了：“有会在洗澡、游泳时玩PSP吗？万一漏点水，那PSP不就……其实，这种周边只是和浴室、游泳池这样的环境更搭配而已，顶多顶多放进去能防止一些这些潮湿地方的水气进入PSP。但也不要去尝试把装在密封包里的PSP在游泳池里扔着玩，说不定哪下失手就掉水里沉下去了……

FC手柄状的电视遥控器

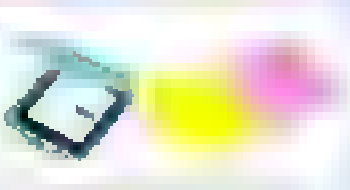
YUJIN是日本著名的模型制造公司，其众多产品中，不乏与游戏相关的模型、周边。这款电视遥控器就是YUJIN利用其娴熟的模型制造工艺制造的一款非常实用的日常用品。而遥控器使用起来，也很像在用手柄在玩游戏，如用十字键切换频道、调节音量等。



モリガング的口袋妖怪主题周边

モリガング和其他众多周边厂商的最大不同之处，便是该厂商的周边具有口袋妖怪的使用权，这就使モリガング的周边即使是放在眼花缭乱的周边当中，仍然很容易被认出来并被购买。毕竟有《口袋妖怪》的人气撑着

▲《口袋妖怪》主题的NDS大包、NDS包、NDS卡盒，真的很吸引人。



◀▲普通的NDS包、NDS卡盒和二合一卡盒。

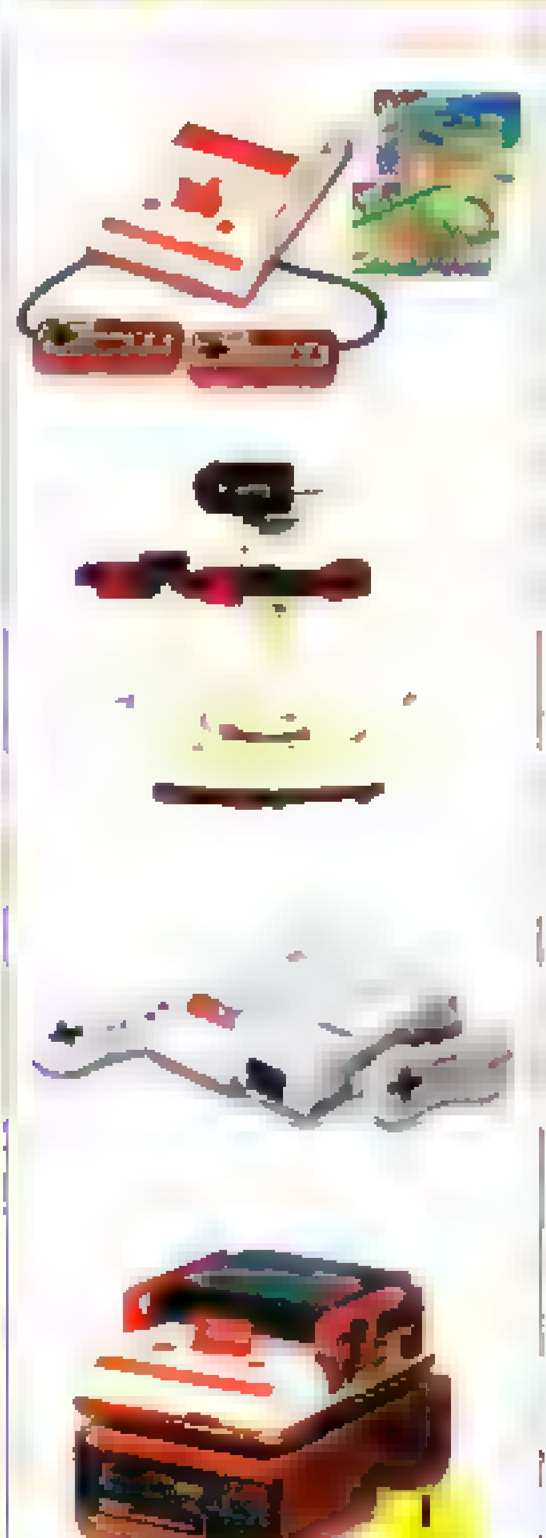
▶翻开即可玩的SP套包。

▲《口袋妖怪》主题的GBA卡盒。

国产的便携式2合1卡盒

最近针对于NDS游戏卡盒的周边不计其数，不过基本都是模仿日本原装的国产卡盒而造。这款2合1国产卡盒可以存放NDS游戏卡和GBA游戏卡的卡盒，是两用型的，有多款颜色可选，价钱也很低廉，6元2个。（感谢KDR玩友提供该消息。）

YUJIN推的主机系列模型



3月，YUJIN推出了一系列的游戏主机历史的主机模型，包括FC系列机体周边机与SEGA系列。FC系列模型是以实物1：6的比例所制作，包括红白机、磁碟机、红白机专用机器人等6种。每一款模型都附赠迷你模型附件，如主机模型会附赠游戏卡匣，磁碟机模型会附赠游戏磁碟片等。因为合作厂商包括Namco，所以附赠的游戏模型除了《林克的冒险》等任天堂的游戏外，也包括《小蜜蜂》、《气球鸟》、《家庭网球》等的Namco游戏模型。

SEGA系列模型则几乎是在纪念SEGA那段拼搏不止的日子。模型收录了从1985年的SEGA MARK Ⅲ直到1998年11月27日发售的DC为止的13年间的6台代表性主机。除了刚才提到的SEGA MARK Ⅲ和DC，还有SMS、MD、MEGA-CD机和世嘉土星以及一些游戏的模型。这些模型看起来十分逼真，实际上，与真机庞大的外形比较，这些模型还是显得非常小巧的。

▲DC模型与土星手柄的真实大小对比

▲SEGA MARK Ⅲ　▲SMS

▲MD　▲MEGA-CD

▲世嘉土星　▲DC

名牌设计师为PSP设计时尚配件

3月中旬，SONY美国公司举办了一场PSP时尚周边展示会，展示会上，许多知名的时尚品牌设计师来到展会并展示他们自己专门为PSP设计的时尚配件。还邀请一些超级名模替这些专为PSP设计的时尚配件来走秀。SCEA表示，在PSP上市的那一周开始，他们将会把座落于加州西好莱坞的太平洋设计中心改变成PSP风格的主题公园（PSP Style Park），并限时地开设一间PSP时尚店，专门销售PSP时尚周边等产品。让该地区的玩家们能够亲身体验到PSP的时尚。

掌机软件大集合

文 小超 编 马修

春天是万物复苏的日子，蛰伏很久的掌机软件界也热闹起来，多款重量级的软件相继发布，让我们一起来看看吧

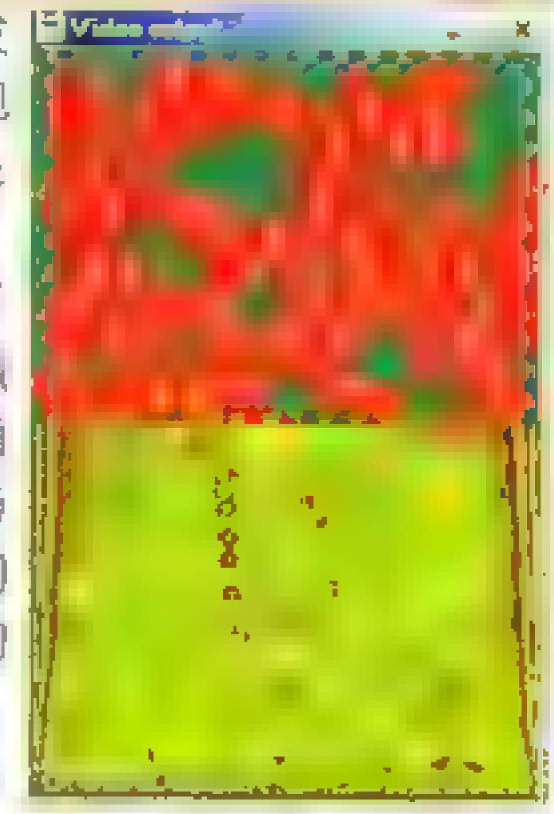
全新NDS模拟器发布！

本月NDS模拟界可谓风生水起，共有三款NDS模拟器相继发布，分别是HyperDS、iDeaS Emulator和Dualis。加上先前的DSEmu，共有四款NDS模拟器在开发中。虽然四款模拟器均还不能运行商业游戏，只是很初级的模拟NDS硬件、运行几个简单的DEMO。毕竟万事开头难，相信在众多爱好者的奋斗下，在电脑上试玩NDS游戏指日可待。下面小超把新出的三款NDS模拟器大致介绍一下。

HyperDS

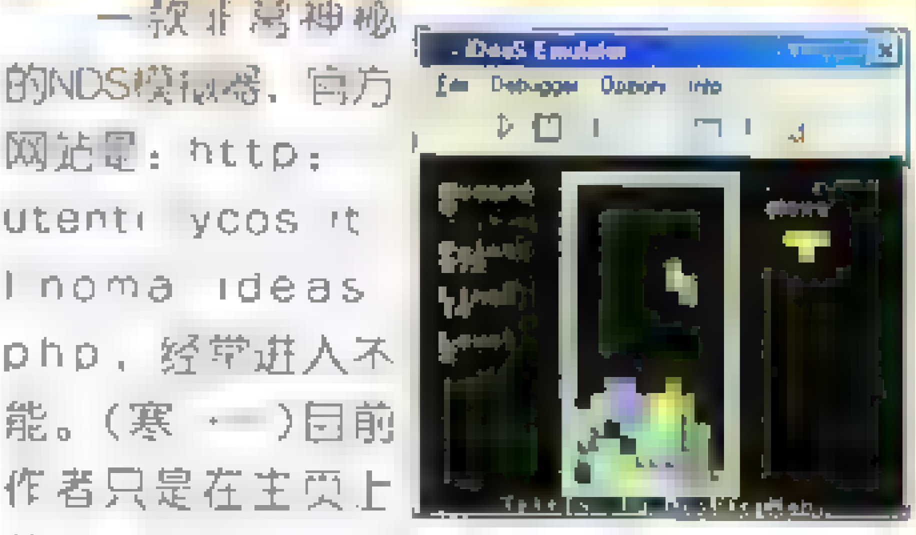
这是进展最快的一个NDS模拟器，HyperDS能模拟NDS的双屏幕运行，在电脑上会有上、下两个窗口显示不同的游戏内容。目前，Hyper DS已经能正常运行很多DEMO。软件的官方地址是：http://www.hyperds.com。另外，在月中的时候，发生了一件意想不到的事情。著名黑客DarkFader攻破了Hyper DS的网站服务器，并将其早期的模拟器软件泄漏出来。Hyper DS的成员非常气恼，暂时取消了放出新版本软件的计划。希望这次事件不会对Hyper DS影响太久。

Dualis



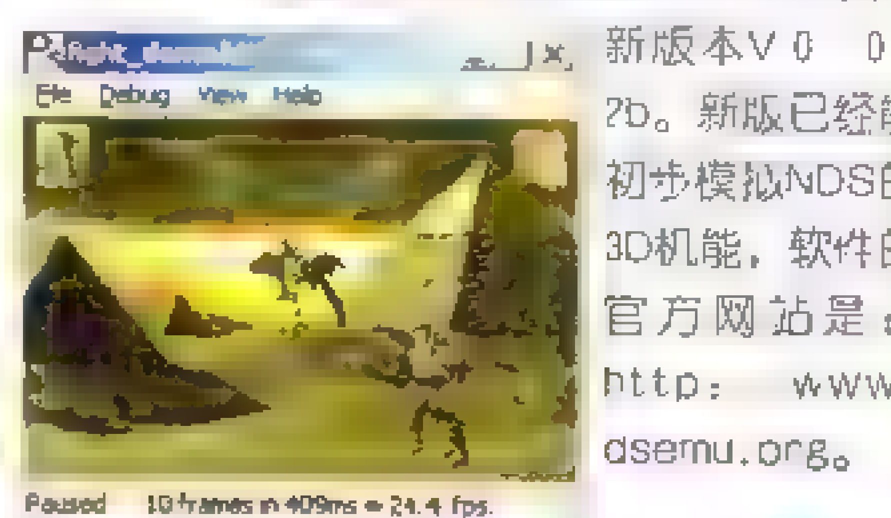
Dualis最早发布于3月5日，现在已经进行了三个版本的更新。Dualis是一款基于插件的NDS模拟器，作者希望通过扩充插件的方式来完善程序的模拟度。软件的官方网站是：http://dualis.1emulation.com。目前大部分的NDS DEMO都可以在Dualis上运行，作者表示Dualis已能够较好的模拟NDS的2D和3D显示机能。

iDeaS Emulator



一款非常神秘的NDS模拟器，官方网站是：http://utenti.lycos.it/inoma/ideas.php，经常进入不能。（寒——）目前作者只是在主页上放出几张运行DEMO的图片，透露iDeaS Emulator在开发中，并且会很快放出测试程序，没有发布更多的信息。

另外，元老级的NDS模拟器DSEmu也放出新版本V0.0.2b。新版已经能初步模拟NDS的3D机能，软件的官方网站是：http://www.dsemu.org。



掌机软件消息集锦

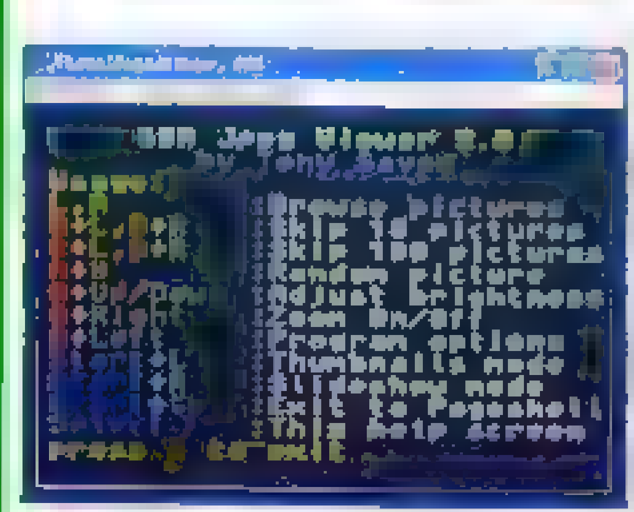
[illegible]

购买GBA和NDS，最讨厌的事情莫过于碰上液晶坏点。相信很多朋友在购买的时候，一定会瞪大眼睛，生怕漏掉一个坏点。夜雨风星朋友专门制作了一款GBA NDS屏幕检测软件，让液晶坏点暴露无疑。软件的下载网址是：http://sdal.host e263 net gbalcd.z p。

这个软件其实是用JpegV ewer GBA图片转换程序制作的一个GBA用ROM，拷贝到GBA烧录卡上后，可以直接运行在GBA或者NDS主机上。软件中有白、黑、红、蓝等七种颜色的单色图片，按GBA的L、R钮变走不同的图片。白色画面可以检测屏幕内部是否有灰尘，屏幕上是否有划伤。黑色画面则可以检测液晶是否有亮点。按SELECT钮，可以调出菜单，查看按键设置。相信有了这款软件，大家选购GBA和NDS的时候找坏点就不会那么辛苦了。

[illegible]

在GBA时代，网络上出现了很多提供GBA软件开发资料的网站，对GBA软件的开发起到了很好的推动作用。而Drunken Coders则是这样一个专为NDS软件开发者提供资料的网站。上面不仅有NDS专用的DEMO、源程序，还有NDS函数库、开发工具等等，有志于NDS软件开发的朋友来这里找资料吧。网址是：http: www drunkencoders com。



[illegible]

GB模拟软件KiGB发布最新V2 01版本，KiGB可以同时运行于WINODWS、LINUX、DOS三种不同的操作系统下。它能够几乎完美模拟GB、GBC以及SGB游戏。虽然现在很多软件比如VBA、TGB等都能模拟GB游戏，但从测试结果来看KiGB的兼容性最佳的。软件下载地址在：http: kigb emuunlim com。

[illegible]

想在手机上玩GB游戏吗？那么试试vBoy吧。它可以在Series 60系统的手机上模拟GB、GBC、SGB。最新的1 21版本不仅支持Nokia6650、N Gage，还支持西门子SX1等手机，另外增加了对压缩ROM的读取、游戏速度控制、全屏显示等等功能。软件下载地址在：http: www vampent com vboy htm。

[illegible]

PSP是不支持读取TXT文本文档的，那我们如何在PSP上看电子书呢？因为PSP支持JPEG格式的图片文件浏览，所以聪明的玩家就想到了将文字做成图片，变相实现在PSP上看电子书的功能。但是，用PhotoShop等软件，一个个制作文字图片实在太麻烦。现在有朋友制作出专门的TXT文本转JPEG图片的软件，省却我们不少力气。软件下载地址在：http: www fum 2klick.com jpegbook jpegbook 041229. zip。使用方法很简单，将电子书存储为TXT格式的文本文件再转换就OK了。有些朋友运行这个软件的时候可能会出现非法关闭的现象，升级安装WindowsXP的SP2补丁，并装上微软的 Net Framework1 1能够解决问题。详细使用方法请见本辑《玩转PSP》。

[illegible]

PC上的VB模拟器Rea ty Boy最近一直不断更新，作者似乎希望将软件做到完美，最新的V0 81 f x版修正了ROM路径出错的问题，下载地址是：http:/ www.go ath ndustr es com vb。

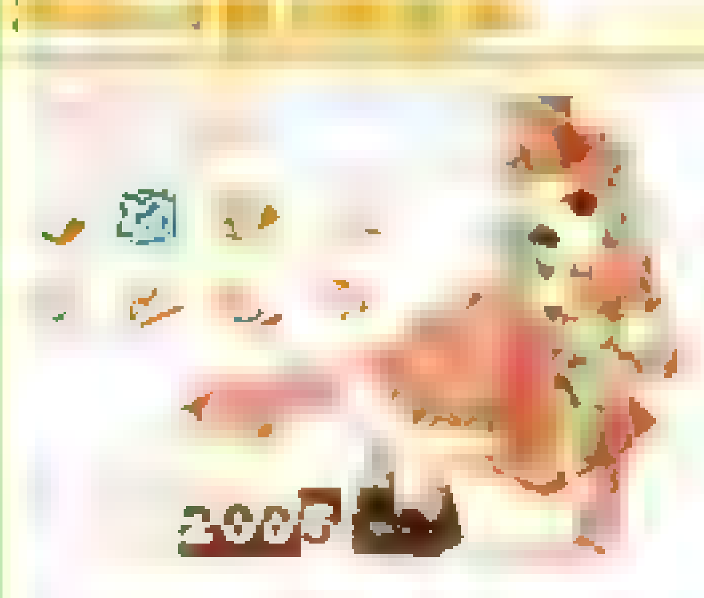
[illegible]

又一个全新的GBA模拟器——sGBA火热出炉，虽然是新发布，但已经能比较好的模拟运行大部分GBA游戏。不过目前还不支持声

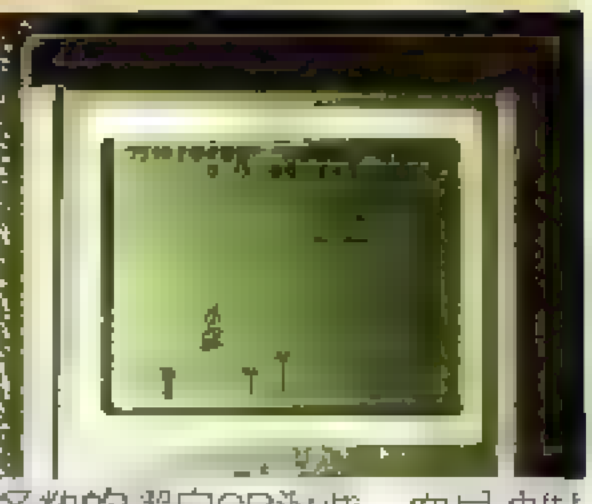
音，运行游戏的时候竟然还需要GBA bios，希望以后的版本能做出更多改进。sGBA WP1版的下载地址是：http：sdai host e263.net sgba.zip

GBA模拟器VGBA发布了最新的3 0版，新版本改进了对游戏实时存档和实时读取的功能，另外玩家还可以将游戏声音直接录制为MIDI文件。软件下载地址是：http：fms.komkon org VGBA VGBAWindows html。但是，这个软件可不是免费的哦，需要35美元 我等一般玩友，还是用VBA吧。

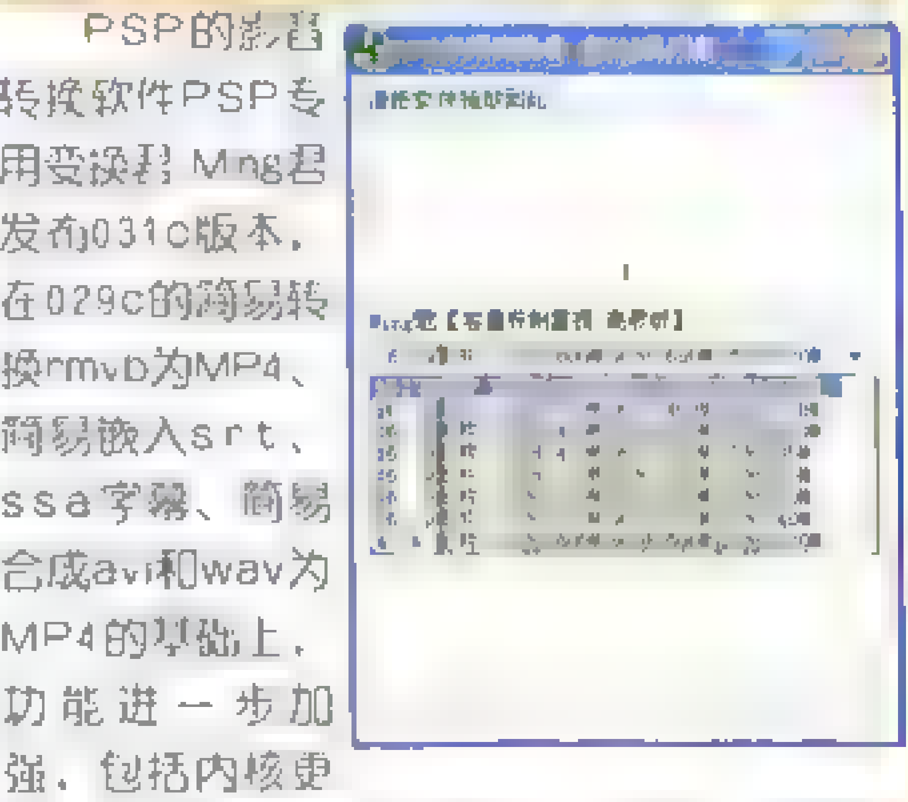
为了方便开发者调试GBA程序，著名的GBA模拟器VBA推出了VBA Debuger版，增强了对程序的调试功能。VBA本身对GBA程序有着良好的兼容性，这回老牌GBA程序调试软件NO$gba有竞争对手啦！软件下载地址是：http：vba ngemu com。

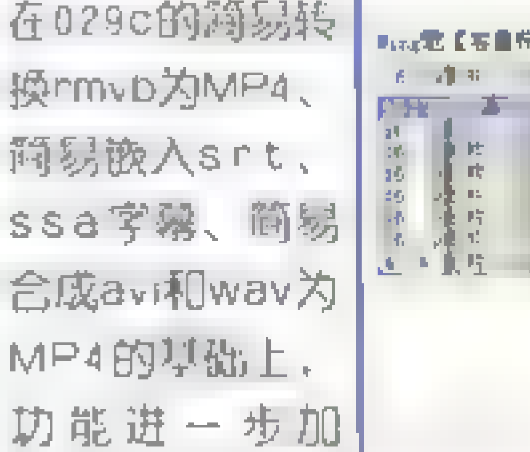


BPNS于3月15日推出了Redboy的新版本，其中Rbasic更换为2 0版的内核，执行速度大约提升了50%。但是，之前1 0版的Rbasic程序不能正常运行于2.0版上。Rbasic2 0增加了音乐演奏(使用PLAY语句)功能，支持了WAV格式的音乐播放。应广大玩友的要求，BPNS还推出了一个容量为32Mb的电子词典词库，将Redboy中的电子词典的英文词汇扩充到10万。下载软件和词库请到http：/bpns ys168.com。此外，据玩友反映Redboy烧录到卡带上运行GBA会出现死机的现象，这是因为新版的记忆文件和老版本的不兼容所致，建议删除以前的存档。



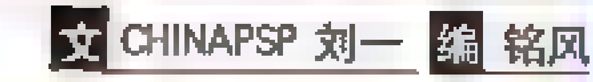
一款能运行于iRiver iHP 120和140 MP3播放器上的GB模拟器已经开发完成。据作者称这款模拟器能运行大多数的黑白GB游戏，而且速度正常。iRiver iHP 120和140的用户这下有福了，不仅能听音乐还能玩游戏，期待这款模拟器尽早发布。





PSP的影音转换软件PSP专用变换君 Ming君发布031c版本，在029c的简易转换rmvb为MP4、简易嵌入srt、ssa字幕、简易合成avi和wav为MP4的基础上，功能进一步加强，包括内核更新、特殊压缩方式新支持sub字幕、简易嵌入、字幕特效style可以正常使用、增加极速版设置供选择、对各版本设置进行明确介绍、对繁体中文完全支持以及在cores内几个avs文件里写入画面优化脚本，供有经验的朋友参考及选用。

在截稿之际，笔者又获悉PSP专用变换君Ming君的最新版本031s已接近完成阶段。功能上将在现有的031c的基础上进一步突破 一次时代掌机PSP和NDS已经发售3月有余，掌机软件界的开发者们也逐渐将目光投向这片全新的领域。随着对PSP和NDS硬件资料的挖掘以及开发平台的构筑，相信会有越来越多的次时代掌机软件问世。而GBA软件的开发已经是英雄末路，大部分软件都停留在查疑补缺、完善功能的基础上。在新旧交替之际，我们祝愿掌机软件业越来越繁荣。最后感谢齐鲁在线(http：www.QL169.com)和GBMAD(http://www.GBMAD.com 玩友的支持。

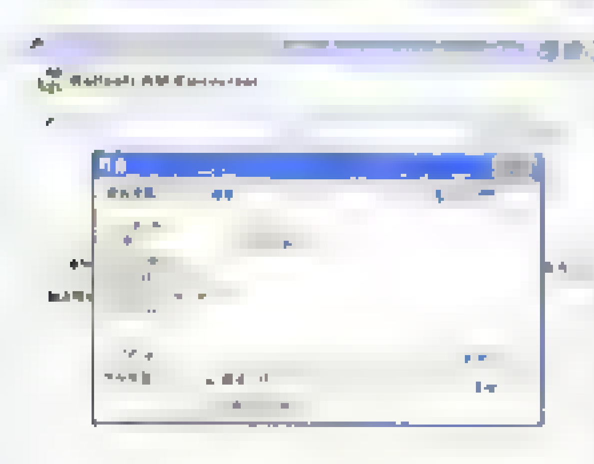

文 CHINAPSP 刘一 编 铭风

四：RMVB格式文件的转换

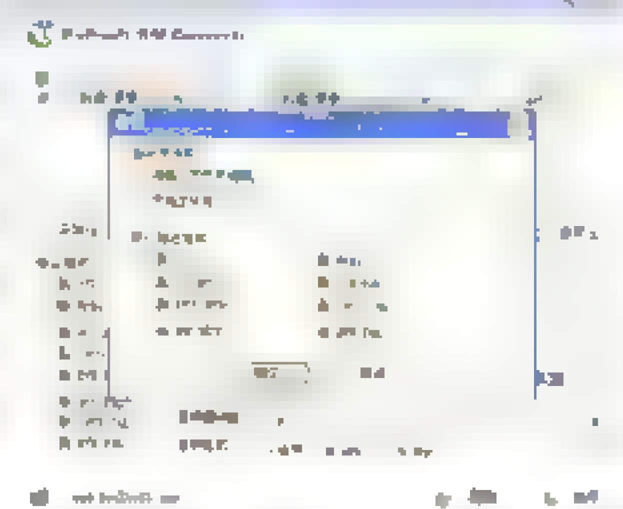
目前的IC2对RMVB格式的转换支持不是很好，但如果我们手头又有想看的RMVB片源，怎么办呢？别着急，本辑PSP专栏的就会为大家介绍几款可以转换RMVB为AVI格式的软件。

RMConverter

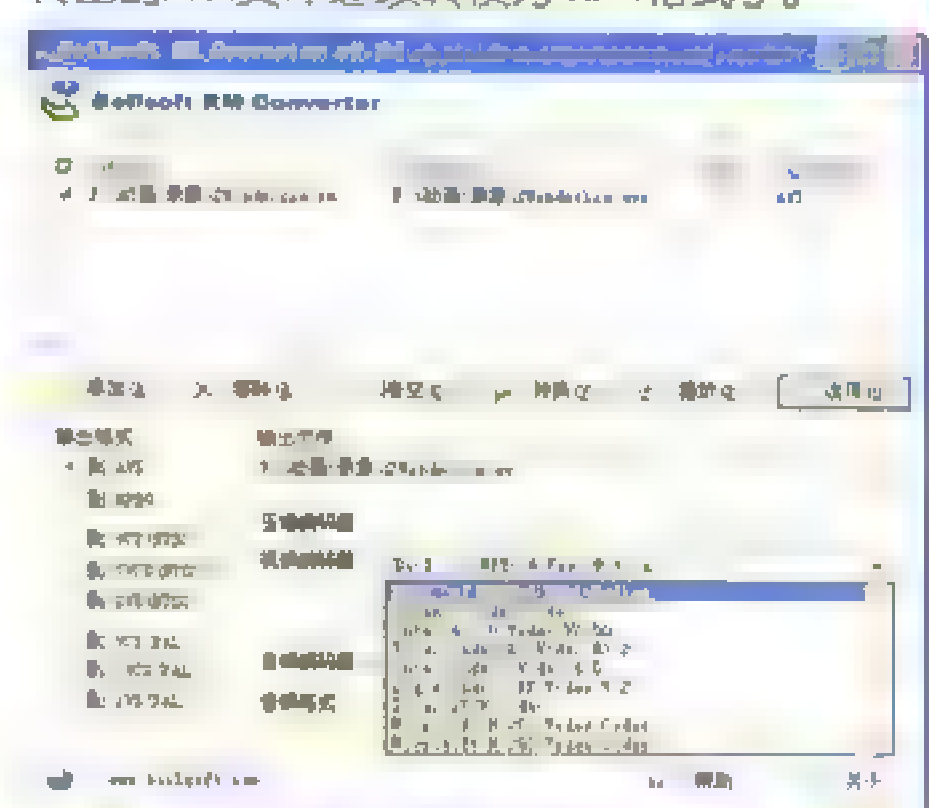
首先推荐给大家这款boilsoft的RMConverter软件。此软件的优点是简单易用，适合初学者。下载后直接解压缩安装到硬盘，无需注册。安装完毕后打开软件，出现操作界面。点击添加，即可选择你要转换的源文件。



选择好后再选择设置，点击右面齿轮标志的选项，在这里选择转换完毕后文件的保存路径，以及默认输出格式。根据需要我们选择AVI，设置好后点确定。



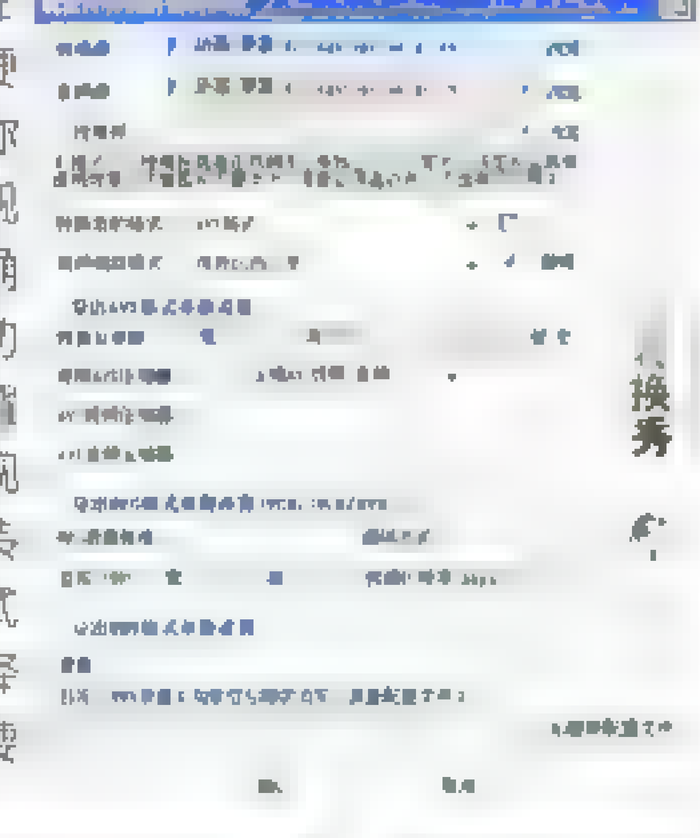
注意下面这步很关键：视频编码器选择DIVXPRO(TM)5.1.1CODEC，音频编码器选择PCM，音频格式选择立体声48KHZ 1536KBPS。右面的输出格式当然是选择AVI了。最后点击转换，解码器选择BOILSOFTREAL解码器。注意不要选错。然后就是转换开始了，转换完毕以后我们就可以用转出的AVI文件继续转换为MP4格式了。



超级转换秀

下面再给大家介绍一款转换RMVB格式的工具软件——"超级转换秀"。它可以说是国内首个集成CD抓轨、音频转换、视频转换、音视频混合转换、音视频切割、驳接转换于一体的优秀影音转换工具。其内置国际一流的解压技术，转换质量一流。通过"超级转换秀"，我们可以将各主流视频AVI、VCD、SVCD、DVD、MPG、ASF、WMV、RM、RMVB、MOV、QT、MP4、3GP、SDP、YUV等转换为AVI、VCD、SVCD、DVD、MPG、WMV等格式。"超级转换秀"允许我们选择各种系统音频和视频压缩器，包括支持DivX压缩器的AV转换；MPG格式支持应用于家庭影碟机的VCD、

SVCD、DVD之NTSC/PAL制式的转换或自定义MPG格式；视频转换还支持不同音频文件和视频文件的混合合成转换，切割转换、驳接转换等。允许为各导出格式选择屏幕缩放方法，并支持批量转换处理，甚至还可以让我们在最终视频左上角打上自己半透明的个性LOGO图片。好，现在给大家具体介绍一下这款软件的用法(主要讲解RMVB转AV，其它格式同理)。



软件的安装十分简单，在这里就不赘述了。

首先打开软件，进入操作界面。选择上面工具栏视频转换酒，接下来点击左上方的添加待转换视频。然后在你的本地硬盘中选择你要转换的视频文件，确定后，自动弹出"设置待转换的视频参数，转换后的格式当然就选择我们所需要的AVI了，视频缩放模式可以选择不变，因为我们可以留到AVI转MP4格式时候再去调整。AVI视频压缩器选择MsscreenencoderDMO.AVI，音频压缩器选择WMspeechencoderDMO。其它选项不要动就可以了。

设置好后，点击确定。这时候你可以选择要转换的视频时间段，单位是以秒来计算的，当然，如果你想全部转换，不要动，直接点确定即可。

下一步，点击右上角的浏览，选择转换完的视频的保存路径。确定后，点击下面的开始转换就可以了。

同样，这两种方案都是先把我们要转的RMVB文件转换成AVI文件，然后再利用以前所学习的AVI转MP4软件把它们最终转换成可以在PSP上播放的格式。

最后给大家介绍一下如何利用AviSynth和转换君直接把RMVB格式文件转换成MP4格式。

所需的软件有：转换君(0.23以上版本)，AviSynth2.55，和暴风影音5。

具体方法也很简单，还记得上期教大家的如何编写AVS文本吗？

首先用Notepad建立一个名为myfile.avs的文本文件，然后打开它，在里面输入

X="myfile.rmvb"（※这是待转换的文件的名称）

V=DirectShowSource(X,audio=false,23.976)

A=DirectShowSource(X,video=false)

AudioDub(V,A)

然后把待转换文件与myfile.avs放入同一目录里面，把myfile.avs拖入转换君里面就可以了。

PS：有一部分音频是采用AAC编码，RMVB文件是不能这样直接转换的，ACC实际上是"[illegible]级音频编码"的缩写，目前只有苹果[illegible]盘式MP3支持这一种格式。AAC是由FraunhoferIIS-A、杜比和AT&T共同开发的一种音频格式，它是MPEG-2规范的一部分。AAC所采用的运算法则与MP3的运算法则有所不同，所以可能导致转换过程中的音频识别不能。我们可以用AVIcode查看其详细编码信息。例Audio:22MB,80Kbps,32000Hz,RealAudio8,raac-0,Supported。这里的raac-0就是采用AAC编码的RMVB。解决方法是StormSodecSettings SetFFDShowAudio AAClibfaad2改成disabled，然后就可以转换了。活活，这个听起来有点复杂吧，不过如果大家熟练掌握以后就会发现，这个才是最简单的哦。

五：如何解决影音压制的双语问题

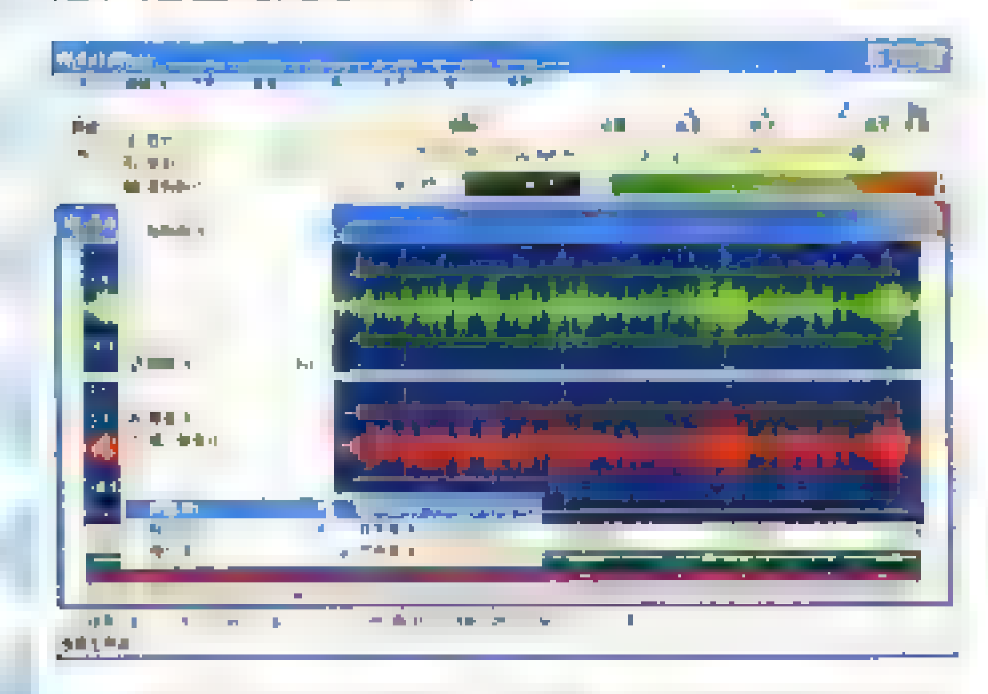
大家在影音压制的时候是否经常遇到双语压制的问题？听着千辛万苦转换好的电影居然是国粤或者中英的双语配音可真是闹心啊。这主要是由于有些电影的音频是双声道混合的立体声，那么如何把国语单独提出来呢？相关应用软件必不可少（废话）。用到的软件有两个，分别是Goldwave和TPMGEnc。下面分别简单介绍一下这两个软件。

Goldwave是目前很流行的音频编辑软件，集声音编辑、播放、录制、转换功能为一体，体积小巧，功能却不弱。可打开的音频文件相当多，包括WAV，OGG，VOC，IFF，AIF，AFC，AU，SND，MP3，MAT，DWD，SMP，VOX，SDS，AVI，MOV等音频文件格式，你也可以从CD或VCD或DVD或其它视频文件中提取声音。内含丰富的音频处理特效，从一般特效如多普勒、回声、混响、降噪到高级的公式计算(利用公式在理论上可以产生任何你想要的声音)，效果多多。TMPGEnc是日本人堀浩行开发的一套MPEG编码/工具软件，支持VCD、SVCD、DVD等各种格式。该软件不光生成的MPEG文件的图象质量非常好，转换AVI的速度也非常快。

操作方法

首先打开Goldwave，进入操作界面。

点击左上方的打开，选择你要编辑的视频文件，档案类型选择ALL。当文件初始化完毕后，会分别显示出两条音轨，绿色的是左声道，红色的是右声道。



接下来在“编辑→声道→左声道或者右声道”里面选择你想要的声道，国语也好外语也好。然后点击“文件→保存选定部分为”，指定一个你要保存的路径存储。

完成后再打开TPMGEnc。

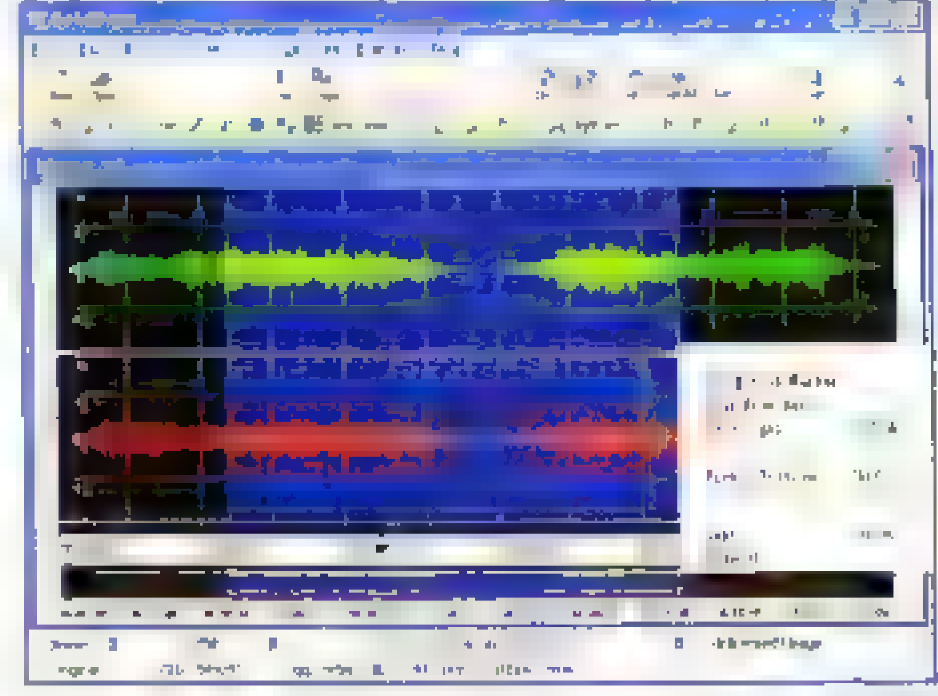
“输入影象”选择你原来要编辑的那个文件，“输入声音”选择你刚才用Goldwave分出的mp3orwavfile。在下面选择你要存储最后文件的位置。

按左上方的开始按钮开始合并，完成之后的影片就是只有你选择的那个声道的AV文件了。之后我们就可以把它转换成适合PSP的MP4格式了。

下面再给大家介绍GoldWave这款软件的一些实用功能

选择音频事件

要对文件进行各种音频处理之前，必须先从中选择一段出来。GoldWave的选择方法很



简单，充分利用了鼠标的左右键配合进行，在某一位置上左击鼠标就确定了选择部分的起始点，在另一位置上右击鼠标选"set finish marker"就确定了选择部分的终止点，这样选择的音频事件就将以高亮度显示，现在我们的所有操作都只会对这个高亮度区域进行，其它的阴影部分不会受到影响。当然如果选择位置有误或者更换选择区域可以使用编辑菜单下的选择查看命令(或使用快捷键Ctrl+W)，然后再重新进行音频事件的选择。

剪切、复制、粘贴、删除

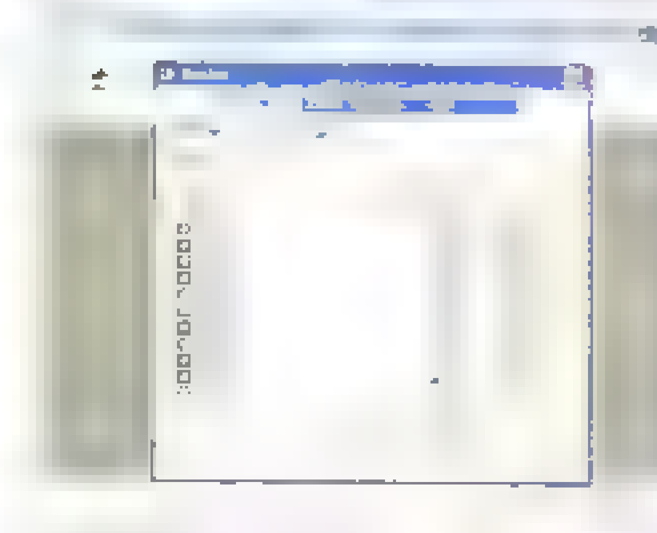
音频编辑与Windows其它应用软件一样，其操作中也大量使用剪切、复制、粘贴、删除等基础操作命令，因此牢固掌握这些命令能够更有助于我们的快速入门。GoldWave的这些常用操作命令实现起来十分容易，除了使用编辑菜单下的命令选项外，快捷键也和其他Windows应用软件差不多。要进行一段音频事件的剪切，首先要对剪切的部分进行选择，然后按Ctrl+X就行了，稍作等待之后这段高亮度的选择部分就消失了，只剩下其他未被选择的阴影部分。用选择查看命令并重新设定指针的位置到将要粘贴的地方，用Ctrl+V就能将刚才剪掉的部分还原出来，真是太方便了，和普通软件使用方法完全相同。同理，用Ctrl+C进行复制、用Del进行删除。如果在删除或其他操作中出现了失误，用Ctrl+Z就能够进行恢复。

插入空白区域

在指定的位置插入一定时间的空白区域也是音频编辑中常用的一项处理方法。它需要选择编辑菜单下的插入静音命令。在弹出的对话窗中输入插入的时间，然后按下OK键，这时就可以在指针停留的地方看到这段空白的区域了，非常方便。

CD抓音轨

如果你要编辑的音频素材在一张CD中的话，现在不需要再使用其它的抓音轨软件在各种格式之间导来导去了，直接选择GoldWave工具菜单下的CD声音取出命令就能够一步完成。CD抓音轨对话框选择音轨之后按下保存按钮，再输入一个保存的文件名称和路径就行了。



批量格式转换

GoldWave中的批量格式转换也是一个十分有用的功能，它能同时打开多个它所支持格式的文件并转换为其他各种音频格式，运行速度快，转化效果好，以至很多玩家对它的这项功能一直情有独钟。选择文件菜单下的成批转换命令，在添加文件对话框中添加要转换的多个文件，并选择转换后的格式和路径，然后按下开始键。稍事等待之后，就会在刚才设置的路径下找到这些新生成的音频格式文件。

支持多种媒体格式

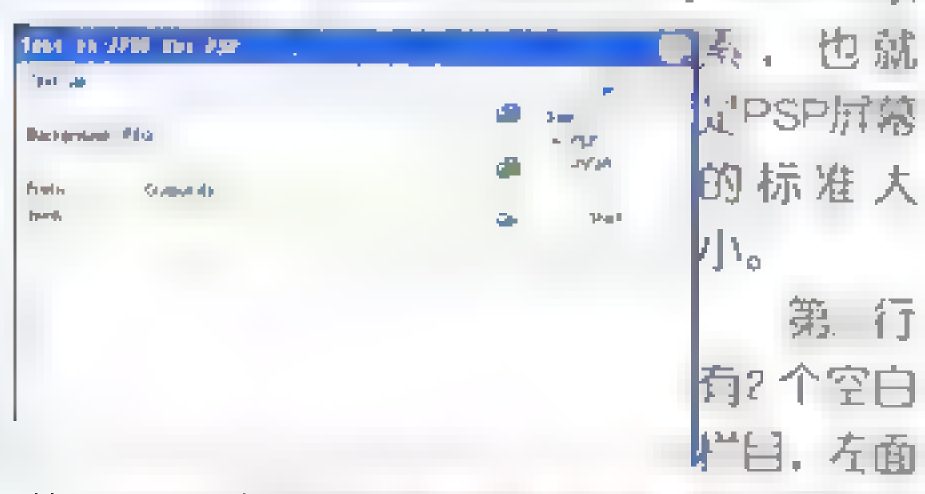
在GoldWave的打开命令对话框中我们可以发现，除了支持最基础的wav格式外，它还直接可以编辑mp3格式、苹果机的aif格式，甚至是视频mpg格式的音频文件。这就给我们的操作带来了太多的方便，再也不用来来回回在各种格式间转来转去了。GoldWave的多种媒体格式支持将更加提高我们转换的效率。

随时随地翻阅游戏攻略吧—PSP电子书的制作

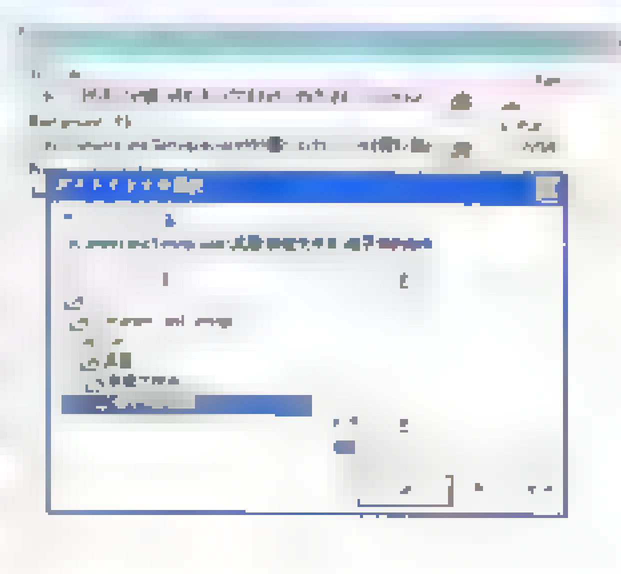
据传闻PSP的新软件版本将支持OFFICE文件，那样的话我们就可以利用PSP看电子书啦。但是目前的版本还没有实现此功能，不想等待的玩家怎么办呢？下面我就推荐给大家一款小巧的转换软件，让我们手中的PSP可以随时随地的阅读文本，（其实是把文本批量转成图片）它就是JpegBook，仅有几百K大小，绝对绿色。它可以将TEXT文本转换成JPG文件，把JPG图片保存到PSP就可以当电子书看啦：）。该软件支持TEXT文本文件。一般我就是用这个软件转换一些游戏攻略的文本（个人不喜欢看小说），存放在PSP里面，在外出玩游戏卡住而手头又没有资料的时候，就可以直接看PSP里面的攻略了，很拽吧。

具体使用方法

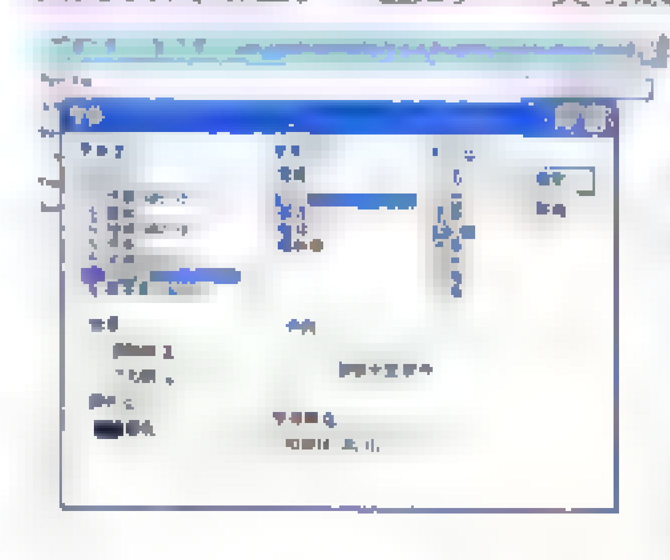
首先打开软件，进入软件界面（总共就是在这一个操作界面完成所有的设置）。在最上面的空白栏目选择你要转换的文本文件。下面的空白栏目选择文本的背景图片。软件中自带一个名为back psp的背景图片，当然，你想用其他的图片也可以，推荐大小为480X272象素，也就是PSP屏幕的标准大小。



第一行有2个空白栏目，左面的"PREFIX"项目是输出的文件名，因为输出的文件将会有一批，这里是指图片文件名的前缀，后面会自动加上数字，如"Book00001.jpg"，方便在PSP里面翻阅。右面的"OUTPUT"是选择输出路径。在这里选择你要把转换好的图片保存的地点。



右上角的"Font"选择文本的字样。里面有诸如字体，颜色，大小，下划线之类的调整选项，需要注意的是字体一定要选择中文字体，否则转换出来的东西基本是看不明白的，不是乱码就是日文假名。下面的Size类型选择PSP。一切准备就绪以后，选择Start按钮就开始转换了。



转换完毕以后会自动在软件界面下方的白色空白区域生成预览。怎么样，效果还是不错的吧？

后记：在买PSP之初，个人以为PSP可以看电子书是不争的事实，可是入手以后才发现，什么是理想与现实的差距，好在发现了这个软件，可以让我把游戏攻略和游戏同时带在身上。也算是弥补了购买PSP初期的一点遗憾吧（那时我是用ACDSEE截取屏幕来获得文本的图象，无法实现批量转换，速度太慢）。不过说实话，"图片类型的电子书"，的确是比较困难的选择。希望在PSP上能够早日出现真正的电子书阅读器，减小存储空间，不过在没有支持OFFICE的PSP软件版本出现之前也只好如此了，毕竟是能让PSP多一项功能。也算给那些小说迷们一点安慰了，在PSP那么大的屏幕上阅读的确是件很爽的事情。

◆Nintendo ◆Cing ◆AVG ◆2005年?月24日 ◆日版
◆1人 ◆自带记忆功能 ◆4800日元
◆无对应周边

《异色代码 双重记忆》

——剧情鉴赏（上）

文 蕾伊

14岁生日已近在眼前了，但阿修蕾·御月·罗宾斯的心情却糟到了极点。要是换成其他同龄的孩子，也许此时早已陶醉于生日前夕的甜蜜中了，但是阿修蕾却不同，她甚至连最稀松平常的来自父母的祝福也没有。

陪伴她的，只有手中那台造型奇特的小型电脑，以及脚下波澜不惊的海水……

惊讶、喜悦、恼火……各种不同的感情交错在阿修蕾的心头，对于一个13岁的少女来说，这种复杂的心情还是头一遭。不过，这也理所当然，因为她的父亲——理查德·罗宾斯……居然还活在这个世界上。

在阿修蕾3岁那年，她的父母就早早地离开了她，年幼的她一直跟随姑妈杰西卡一起生活。杰西卡是理查德惟一的妹妹，一名性格温和的高中化学教师，但在阿修蕾父母的去向这一点上，她却撒了谎。

你的父母在你3岁时就由于交通事故去世了——这句谎言伴随了阿修蕾整整十一年。

家中没有任何关于父母的照片，3岁前的记忆，阿修蕾早已记不真切了，惟一记得的，只有身穿红色毛衣的母亲怀抱自己时难以忘怀的温存，以及……那个梦……

那十一年来只要一闭上眼睛就会顿时浮现的画面——3岁的自己流着眼泪，在又暗又窄的衣柜中无助地喊着爸爸，高大的中年男子打开衣柜，将手伸向自己……

就只有这些，3岁以前的全部记忆现在就仅仅剩下这凝缩的两幅画面了。每当向杰西卡问起父母的情况，她要么支支吾吾，要么就干脆硬生生地说出三个字 "不知道"，仿佛自己和理查德夫妇根本就是从未谋面的陌生人。阿修蕾也渐渐接受了父母已经不在这个世界上的事实，把一个少女对父母的思念小心翼翼地埋藏在了心底。

直到两天前——

一封署名为理查德的来信连同一台小型电脑一起寄到了阿修蕾手中。

"亲爱的阿修蕾，我在布拉德·爱德华岛等待你的到来，我想和你一起度过你14岁的生日。"

在阿修蕾看到信中内容的那一瞬间，杰西卡一把抱住了她，并用略微颤抖的声音告诉她——

阿修蕾，你的父亲还活着……

第一章 岛上的相会

"喂，可以看见小岛了！"头戴红色帽子的船长大声吆喝着，使劲按了两下汽笛。

一头银白色短发的少女从狭小的船舱中缓缓走了出来，将视线投向了大洋中央的一座小岛，"就是那里？"

"是啊，小姑娘。那就是你们要找的小岛。我不知道你们去那里有什么事，但现在已经没有人再靠近那个岛了，那是座恐怖的无人岛。"船长把胳膊搁在窗棂上，把头探出了窗外。

"阿修蕾，你醒了啊。"鼻梁上架着金丝边眼镜的中年女子走到船头，问一旁的少女。

"嗯……"阿修蕾点了点头。

"你又做那个梦了？不要太在意3岁时候的记忆，那时的事谁都记不太清楚了。想不起来的事情，就别去想了。"女子将手架在胸前说道，"船马上就要靠岸了，你爸爸他……就在那座岛上等着你。"

"爸爸还活着这件事……你为什么要骗我？"阿修蕾抬头问自己的姑妈。

"因为……这是已经跟你爸爸说好了

的……”杰西卡一脸难色地说，“那已经是11年前的事情了……我惟一的亲人——理查德·罗宾斯抱着年仅3岁的你突然出现在我面前……久未谋面的他看起来是那样疲惫，他一脸沉重地对我说，‘别问理由，总有一天我一定会来迎接你们的，在那天到来前，阿修雷就交给你了，你就当我已经死了吧……’”

“为什么？为什么爸爸要这么做？”

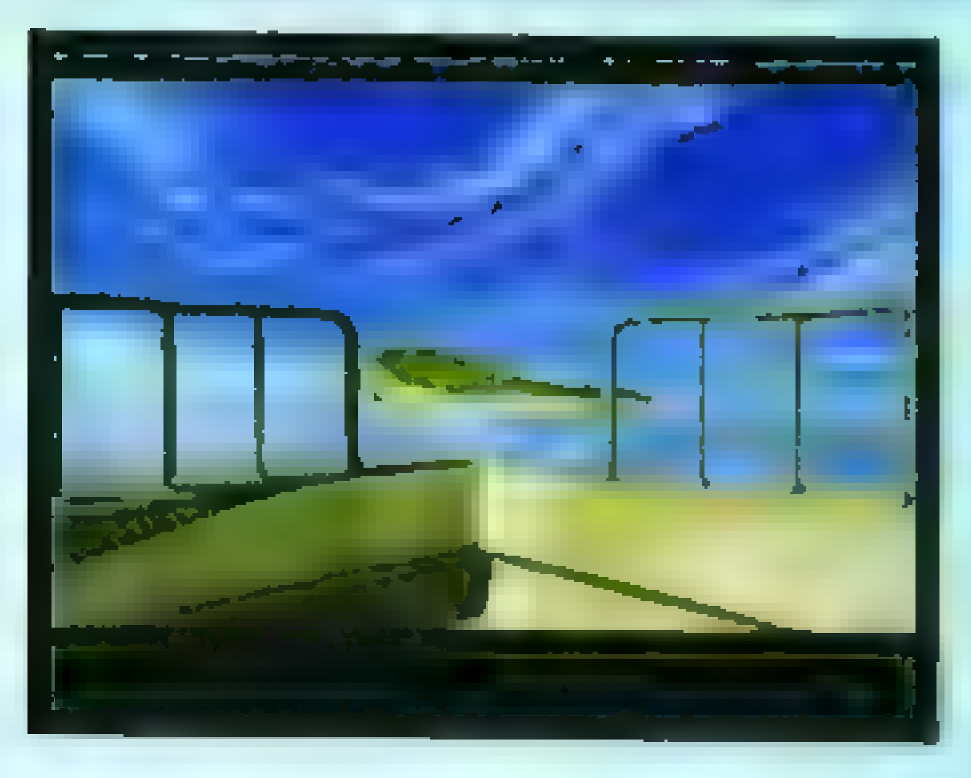
“我也不知道，但是，那时候理查德周围肯定发生了什么棘手的事情，这一点我很清楚。”杰西卡用手指理了理被风吹乱的头发说道，“所以我……就只有相信理查德，什么都不过问地将你收了下来。理查德……他终于遵守了11年前的约定和我们联系了。阿修雷，对不起，你爸爸的事情我一直隐瞒你到现在。”

杰西卡轻轻叹了口气，开始向阿修雷描述起自己记忆中的理查德。

理查德原本是一名优秀的科学家，一直从事着记忆的研究，阿修雷收到的那台小型电脑正是他亲自开发的精密仪器——Dual Another System，简称DAS。这台小型仪器不仅具有数码相机的功能，更用到了先进的生物特征认证系统，里面登录了阿修雷的指纹，除阿修雷本人外，其他任何人都无法启动它。理查德在从事研究期间，与同在研究所中来自日本的科学家佐江子结为了连理。

一字一句听着杰西卡讲述的阿修雷开始憧憬起了自己的母亲，她想从杰西卡口中了解到更多关于佐江子的事情，希望自己的母亲也像父亲一样，只不过是因为某种原因暂时离开而已。

“关于你妈妈的事情，我知道得并不是很多。”杰西卡沉思了一下，脸上似乎飘过了一丝迟疑，“佐江子……是位意志坚强而且聪明的科学家，她有一双非常美丽的黑眼睛。阿修雷，你的那双黑眼睛，就是她给你的礼物。”



“不是！我想问的不是这些。”阿修雷显然不满足于杰西卡的回答，追问道，“杰西卡，拜托了，请跟我说真相。事到如今，不管听到什么，我都已经不会惊讶了……我只想知道妈妈的事情……”

“阿修雷，这些事情……你还是亲自问你爸爸吧……如果见到爸爸，你就什么都明白了……”

“喂，到了……”船长的喊声打断了阿修雷和姑妈的谈话，小船就这样在这个距离美国西海岸数十里的小岛上靠了岸。

阿修雷飞快地从船上蹦了下来，不过令她感到失望的是，她的父亲并没有出现在岸边。

正如船长所说的那样，小岛上没有任何有人居住的迹象，就连空中飞过的海鸟，也和小岛保持着一定的距离谨慎地滑翔着，仿佛一靠近这座小岛就会被它吞噬一般。

“喂，怎么没有人来接你们？你们看着办吧，回去的船可是在太阳落山之前就要启航的。就算给我再多钱，我也不想在这种地方过夜。”船长停好船，慢慢地走出驾驶舱。

阿修雷稚嫩的脸上开始露出一丝不安，杰西卡决定自己一个人先去附近转转，或许能碰上前来迎接她们的兄长。

“怎么了，小姑娘，似乎心情不是很好？”阅历丰富的船长一眼就看出了阿修雷有什么心事。

“……这倒没有。”

“那个人是你母亲？”

“……不是。”

“那……难道是干妈？”船长追问道。

“不是啦！杰西卡是爸爸的妹妹……把我养成这么大的人就是杰西卡……她从爸爸手中收下了我……就是这样……”多年无父无母的生活让阿修雷说起话来像极了个小大人，对于姑妈杰西卡，她更是早已习惯了直呼其名。

“小姑娘……不好意思，如果是太过复杂的事情那就别说了。”船长似乎并没有继续再问下去的打算，也许对他这种习惯了以包容一切的大海为生的人来说，这些错综的琐事都将成为其烦恼的无形之源。

“小姑娘，那个人……我虽然不知道她是你什么人，但是她的脸上却充满了孤独……”船

长意味深长地说道。但是，也许是他警觉到了自己所说的话对于一个年仅13岁的孩子来说过于深奥，他马上就转移了话题，"要不我们说会儿话吧？"船长微笑着，神不知鬼不觉地将刚才自己莫明的深沉埋藏在了脸上清晰可见的皱纹中。

"嗯。那我可以问些关于船长和小岛的事情可以吗？"

"啊，只要不是太麻烦的事情就行。"船长笑道。

"船长是从什么时候开始成为船长的？"阿修雷像说绕口令似地问道。

"在你还没有出生前。"

"真了不起啊，这么早前就开始成为船长了……船长在小时候就想成为船长了？"依然是如同绕口令般的问题。

"……是啊。"

"没想过要成为其他什么的？"阿修雷眨着黑色的大眼睛问道。

"也许有，不过那也是很久以前的事情了，早忘记了。"

"……那，成为大人后，以前的事情就会全部忘记？"阿修雷紧锁着眉头问。

"也许吧，如果你想忘记它的话，就会忘记。"

"那如果不想忘记的东西呢？"

"不想忘记的东西，如果一直在心中回想，那就绝对不会忘记。"船长深深吸了口气，轻轻拍着阿修雷的肩膀说道。

"……是吗，那你经常到这个岛上来？"

"啊不，这是第2次。喜欢到这个岛上来的人可并不多见，以前就只有过1次，委托人是一个高个子的金发男子。"

"诶？高个子的金发男子？那是什么时候的事？他叫什么名字？"阿修雷急切地问道，也许船长所说的这位客人就是打从自己记事开始就已经失散多年的父亲。

但是，船长却没有告诉她答案。因为对于像他这样把一辈子都献给了大海的人来说，为客人保守秘密是他最基本的经营之道。作为补偿，他将自己所知道的关于这座小岛的一些传闻告诉给了阿修雷。

"从我死去的父亲那听说，很久以前这座岛上好像住着一户非常有钱的人家。但是，自从主人病逝后，那里就开始不断地传出噩耗……"

"有什么不妙的事情？"

"听说家族成员都接二连三地死去了。"

"死去……为什么？难道发生了什么事情？"阿修雷张大了嘴巴，有些不敢相信。

"小姑娘……你今年几岁？"

"13岁，明天开始就14岁了。"

"像你这么大年纪的孩子，还是不要考虑人为什么会死去这种问题比较好。"船长似乎无意回答这个问题，继续着自己刚才的话题，"就是因为这种事情不断继续，残留下来的人，也离开了小岛。现在岛上已经没有一个人居住了。这座小岛之所以叫布拉德·爱德华岛，正是因为它上面沾满了爱德华家族的鲜血啊。"

听到这里，阿修雷不禁打了个寒颤。虽然杰西卡平时对自己管教并不严格，但是如此血腥的话题她却还是第一次听到。

"说起来，你姑妈……她也太迟了吧。"船长环视了一下四周，感觉有些不太对劲，"要不我去看看她？"

"还是让我去吧！"阿修雷向小岛深处望了一眼，毅然决定道。此时的她，比任何人都关心杰西卡。

船长倒也没有留住阿修雷的意思，他从裤子口袋里掏出一把糖果，递给了阿修雷，自己则留在栈桥边等待回程通知。

眼前的古旧吊桥是连接小岛和码头的惟一通路，碧蓝的海水从桥下穿流而过，对岸则是一片翠绿。对面树林里传来的人声终于让这个小岛上有了一丝活气，但却反而让阿修雷的心悬到了顶点，因为……

那是杰西卡的惨叫声。

如同早就计划好了的一般，吊桥也在这一瞬间"吱呀"着升了起来，巨大的阴影仿佛要将阿修雷完全拒于这座无人小岛之外。

阿修雷环视了一下四周，一眼就瞅到了桥头的一个奇怪装置。虽然它的铁制材料看起来与以石块和木头为材料的吊桥有些格格不入，但装置上的把手却把它的作用暴露无余。吊桥随着阿修雷转动把手的频率缓缓放下，阿修雷终于踏上了那个神秘的境地。

"杰西卡！杰西卡！"阿修雷大声呼唤着姑妈的名字，但回答她的，却只是浪花拍打海岸时发出的低吟。

"早知道会这样的话，就不来这个岛了。"阿修雷一边轻声地抱怨，一边沿着狭长的林荫道走向小岛深处。不时会有飞鸟从林间掠过，它

们习惯了这里的静谧，忘却了迁徙：阳光透过树叶的缝隙倾斜到地面上，随着海风的吹送，这些光斑来回在地上舞动，构成了一幅美妙的天然画面。

如果不是因为数十年前发生的灭门惨案，那这座美国西海岸数十里外的小岛完全有资格成为当今的度假胜地。

林荫道左侧尖头的石碑引起了阿修雷的注意，石碑中央赫然刻着一段文字，虽然经过日月的打磨，但那段文字却依然清晰可辨。

——本岛属于爱德华家。

虽然只有短短数字，但这段文字却完全凝缩了一个昔日名门应有的霸气，它仿佛一道分割线，将爱德华家族与世间平民完全隔绝。

阿修雷很快就把视线移向了石碑背后的庄园，如果说石碑上的文字仅仅是岛主家势的一个缩影，那么这座气势如洪的大屋就是爱德华家族财势最为具体与直接的证明。石板小道一直延伸到大屋跟前，但冰冷的铁门却将阿修雷拒于门外，门边有个类似于铁门开关的装置，然而启动它的齿轮却早已不见了踪影。残缺的木制道标碎片散落了一地，阿修雷将碎片拾起，重新将它恢复成原样，木牌上爱德华家族独特的家徽格外引人注目。

面对紧闭的铁门，阿修雷摇了摇头，决定另寻其他进入爱德华府邸的途径。大屋东侧的斜坡上的砖门后似乎是一座工厂的遗址，但崩塌的巨石却成了这里的天然屏障，让人难以逾越。无奈的阿修雷只得沿着岛上惟一可行的道路向前摸索前进，随着道路的延伸，映入双眼的绿意也在逐渐消失，取而代之的是完全没有生气的枯木，鸟鸣也在这时戛然而止。

“杰西卡！在的话就回答我！”阿修雷无助地呐喊着，这种透露着阴森的安静简直让她窒息。

没有回音。

阿修雷在一个小院前停下了脚步，院子外围铁制门楼上的几个英文字母让她不禁打了个哆嗦。

——GRAVE YARD

墓地中稀疏错落几个墓碑，有的墓碑已经崩裂，像一个个被时代所遗忘的历史见证者一般孤零零地倒在一边。

左边角落里两座并排的墓碑倒是保存得十分完好，墓碑上清晰留下了死者的信息——

亨利·爱德华 1910~1948

托马斯·爱德华：1912~1948

看来船长所言并非空穴来风，爱德华家族的两位成员都在同一年中死去，但这其中究竟暗藏了何等玄机呢？

墓地的另外一个入口已经被封死，巨石堵住了围墙中央狭窄的出口，从缝隙中可以隐约看见对面似乎通往某处。阿修雷咬了咬嘴唇，用力挪开了巨石。

石块“嘭”地一声倒在了地上，她拍了拍手上的尘土。目光在不经意间掠过刚才倒下的石块，石块背面仿佛烙印般深刻的巨大字母像磁石一样固定了她的视线。

——D

“谁？”一个空洞的男孩声音传入鼓膜，但是四周却不见任何人。

“你……在那里……做什么？”依然不见声音的主人。

“谁在那里？这是谁的声音？”

“……是我。”一个与阿修雷年龄相仿的男孩的身影随着回答声慢慢浮现。

……

一阵沉默。紧接着就是阿修雷的尖叫，像一道划破夜空的惊雷。因为，在她眼前的“少年”是一个只有半截身体的幽灵……

“……你是谁？”幽灵问道，脸上似乎充满了忧郁。

“阿……阿修雷”

“阿阿修雷？”

“不是…… 阿修雷·御月·罗宾斯……”阿修雷闭着眼睛蜷成一团，“救命啊……”

“……阿修雷，睁开你的眼睛看着我……”幽灵并没有理会她的胆小，而是用一种想要确认什么事情般的语气问道，“你能看到我吗？”

“能……看见”阿修雷慢慢睁开眼睛，透过

指缝小心翼翼地观察着眼前的陌生“人”。

“真的？”

“说了能看见了！”阿修雷见幽灵似乎并无恶意，倒开始大胆地不耐烦起来。

“能看见啊！哈哈哈”听到这里，幽灵突然开始大笑起来，这着实让阿修雷无所适从，“我一直都在等待，等待像你这样的人出现。”

“什么意思？”

“我一直在等待能看见我的人出现……我叫D。”

“D……怎么办……刚才我动了D的墓碑……”石板上硕大的字母再度映入阿修雷眼帘，“怎么会这样……我还没有见到杰西卡和爸爸呢……就在这种地方弄醒了幽灵……怎么办……”她一个人低声地自言自语，身体又不自觉地开始颤抖起来。

“你弄错了。那……不是我的墓，因为在这块石头下并没有我的尸体……”少年一脸平静地说，“我一直都在这里，但却没有一个人发现我，我是个孤独的幽灵……”

虽然岛上以前也来过其他人，但却没有一个人能看见D，因为……心灵污秽的人，是看不见幽灵的……

从少年出生那天开始直到他死去的这段记忆已经成了一段无法再去追溯的空白，自己是谁、为什么会死去……这些生命的片断组成一个巨大的问号，深深刻在少年心间。

他只记得有人把他称作D。

连自己的死因都无法道明的灵魂是进不了天国的，所以D到现在都还是只能徘徊于人间，57年——一段足以让黑发人变成白发人的岁月，但D就是这样孤零零地在人间游荡了57年

如今，他终于迎来了能看见自己的人……阿修雷——这位同样磨灭了记忆的少女也许能够帮他找到死亡的真相，让他能够摆脱在人间的煎熬。

阿修雷用无邪的黑色瞳孔观察着少年沮丧的表情，船长说过，十几岁的孩子不该去想人死的原因，但这个问题却成了D57年来都没有解开的心结。

“阿修雷，请帮我唤醒记忆吧。”D将所有希望都寄托在了眼前这位少女的身上。但是阿修雷却没答应他的要求，虽然她也很想帮助D，不过当务之急还是得先找出父亲与杰西卡的下落，况且船长也早已声明在日落之前必定要返航。

“爸爸……爸爸……对了！”少年似乎想起了什么，用右手捂住了嘴巴，“父亲他……”

生前的片断经过57年的时光阻隔再次在D脑海中浮现……

持枪的男子将左手所握的手枪对准了与自己仅一步之隔的另一位中年男子，被威胁的男子露出了绝望的表情，声嘶力竭地哀求着……

“阿修雷……”D默默地喊着阿修雷的名字，消失得无影无踪。没有任何征兆，就像他的突然出现一样……

围墙的另一头是一座已经废弃的采矿场，高耸的给水塔和已经生锈的铁轨上明显留下了岁月的印记，同时也隐隐告诉人们——这里曾经人丁兴旺。

矿山坑道的入口已经封闭，废弃的矿车上堆满了几十年前采集的矿石，杂草透过铁轨的缝隙肆无忌惮地繁衍着，仿佛要证明它们自己才是这座采矿场现在的主人。矿车前的深红色道具箱半开着，里面安静地躺着前往爱德华府邸的通行证——齿轮。阿修雷俯下身子将齿轮捡了起来，虽然上面不可避免地沾上了一些红锈，但这应该还不足以妨碍其使用。

矿山的岩石有后天削过的痕迹，显得异常平坦。硕大的碎石机赤裸裸地暴露在阳光底下，长年的日晒雨淋早已让它丧失了当年的骁勇，如今的它，只能垂头丧气地等待着时光的进一步侵蚀。碎石机下方铭牌上的字迹已经无法辨认，泥土和铁锈已经完全遮掩了上面的文字，所幸的是旧矿车上的道具箱里还有一把可以使用的金属刷，用它来去处铭牌上的铁锈真是再合适不过了。

与杰西卡一起生活的时候，家务基本上都是由阿修雷一人包办的，因此像去处铁锈这种一般孩子难以胜任的粗活，在阿修雷眼里根本就是小菜一碟。

该矿山采集到的金子都属于本商会所有，未经许可严禁私自带出，违者严惩。

爱德华商会

再度焕发出金属光泽的铭牌上显示了这样一段文字。文字的左边依然是爱德华家族独有的天平状家徽。

大理石小道的尽头又是一道铁门。

真不明白这里为什么会有这么多人为的屏障。阿修雷的脸上露出一丝不悦。

路边黑色的路灯从一个侧面反映出了屋主的品位，有的灯罩已经掉落，玻璃碎了一地。左边圆形小屋的门虚掩着，门口掉落的眼镜在阳光的折射下发出耀眼的亮光——那是杰西卡的眼镜……

小屋里并不算狼藉，阳光透过玻璃窗泄进小屋，空气中飞舞的灰尘颗粒在阳光下一览无余。地上是一件白色的女式褂子，腰间还藏着一张女性的照片。

照片中的女子拥有一双与阿修雷如出一辙的黑色的瞳孔，怀中还抱着一个女婴。

"妈妈……"阿修雷似乎想起了什么。

反复于梦中出现的画面再次浮上心头……那天夜里是有人让自己躲进衣柜的……那个人——就是照片中的女子——佐江子·罗宾斯！

在木桌上，阿修雷发现了一个黑色的公文包，当中夹着一份理查德夫妇撰写的关于Another的研究论文，但遗憾的是，包里只有一张封面，正文已经不知去向。桌子上稀稀落落的几本书旁躺着一块小型卡带，从卡带上灰尘的堆积程度来看，好像才刚放上去不久。

阿修雷把卡带插入了手中的DAS机，小型仪器的上屏幕显示出了一段信息——

阿修雷，不能去迎接你了，对不起。经过长时间研究的Another终于完成了，佐江子和我多年来的辛苦终于有了回报。我在门的那一边等你。

"是爸爸写给我的，爸爸在等我！"小姑娘脸上终于露出了一丝欣慰的笑容，但是她很快就刻意压抑了自己的喜悦，因为……杰西卡到现在仍然下落不明。

走出小屋，D又出现了。阿修雷还以为刚才D的突然消失是因为在生自己的气，但是事实却刚好相反。D想起了自己的父亲……

"我的父亲……已经死了，就死在这道门对面的那所大屋子中……芙拉妮所住的那所大屋……"D指了指身边的铁门，低垂着脑袋说。

"D的父亲是怎么死的？"

"……不知道，但是，只要进了屋子，就一定能够想起来。"

"那……芙拉妮是谁？"阿修雷好奇地问，她还是第一次听到这个名字。

"……应该是……朋友吧……"D扭过头去略微思考了一下。

"朋友？"

"在我想起父亲的事情时，突然也想起了芙拉妮。芙拉妮……把我叫做D的人就是她……"

"D……太好了……你想回忆起来的事情，终于一点点地记起来了……"阿修雷眯着眼睛笑道，"我们一起去吧……也许我们会成为朋友……"

"朋友？"

"我也是第一次和幽灵做朋友……我在找我爸爸……你在寻找自己的记忆……这些一定都能够在我们面前的这所大屋中找到。走吧，D！"

第二章 芙拉妮的大屋

长年累月的无人打扫使玄关大厅看上去异常破旧，地板中央是赫然印着巨大的家徽，上个世纪40年代的装潢现在看来显然已经过时，时光在遗弃这所大屋的时候还不忘给它铺上一层厚厚的灰尘，空气中弥漫着发霉的味道。

"怎么没有一个人……爸爸在哪里？"阿修雷捂着鼻子自言自语。

"……阿修雷，这里是玄关大厅，房间就在这扇门的后面……"D指了指与入口大门相对的一扇红色木门。

"真的？里面还有房间啊……爸爸肯定在那里！"阿修雷兴奋地握紧了拳头，但旋即又将头扭向了一边，"杰西卡……也应该在一起吧……"

"杰西卡是谁？"

"是抚养我长大的人，我是和她一起到这个岛上来的……"

"是你妈妈？"D猜测道。

"不是，但是很有妈妈的感觉。她是爸爸的妹妹，是一所高中的化学老师，头脑非常聪明，做饭也很在行……"阿修雷的脑海中不自觉地浮现出姑妈一起生活的画面。

"啊……"D笑了笑，这种生活方式对他来说可能比较陌生。

"虽然她和我一起来到了这个岛上，但她却一个人去找爸爸了……到现在还没有回来……"阿修雷把手中的DAS翻开，把杰西卡的相片摊在D的面前。"看，就是这个人！"

"看起来好像是个很温柔的人啊。"

"嗯，我想杰西卡的话，一定也可以看见D。"

阿修雷说着，准备推开红色木门前往屋子深处，但是门上的密码锁却又阻碍了她的行程。

在毫无头绪的时候，两人注意到了玄关中央一座匠心独具的雕塑。两只小鸟面对面立于枝头，长长的嘴巴共同衔着一根树枝。台座上的有一个圆形的窟窿，看上去像是为了镶嵌某样东西而特意挖空的。金色的铭牌上写着一段让人费解的文字——双叶变成四叶，联合两者之力方能打开此门。

这究竟与解开密码有什么关系呢？

玄关左侧的墙壁上悬挂着一副精美的壁画。壁画中是一只与雕塑上极为相似的小鸟，长长的喙中衔着一枝拥有两片叶子的树枝，树叶间隐约可以看见几个数字。壁画下方金色的铭牌上刻着一串文字——亲爱的亨利，你就是那金色小鸟。

"这只鸟是蜂鸟。"D一眼就认出了画中的主角。

"蜂鸟？"

"嗯，蜂鸟是世界上最小的鸟，像蜜蜂一样拍打着翅膀，用长长的喙汲取花蜜。"

"这只鸟……还会吸花蜜啊……D知道的真多啊，你很喜欢小鸟吧？"阿修雷笑着问。

"……也许吧。"D勉强地笑了笑。

玄关的另一头的墙壁上还挂着一副与之非常相似的壁画，体形小巧的鸟儿嘴中同样衔着一枝树枝。不过，下方的铭牌上的文字却略有不同——亲爱的托马斯，你就是那银色小鸟。

"阿修雷……"D似乎想起了什么，"这幅画……"

"画的是蜂鸟吧，你刚才已经告诉过我了。"阿修雷狡黠地一笑。

"……不是"D突然张大了嘴巴，"我想起来了！这两幅蜂鸟的壁画，是合二为一的。芙拉妮曾经说过它们之中有什么秘密！"

"什么意思？"阿修雷被D搞得一头雾水。

"如果把两幅壁画重叠起来看的话……听说可能会发现什么隐藏的东西……"D用一种不太肯定的语气说。

"重叠起来？"被D这么一说，阿修雷倒仿佛醍醐灌顶一般举起了DAS，她将两幅蜂鸟壁画拍了下来，然后迅速点击DAS的屏幕将两张照片组合在了一起。

奇迹发生了。

画面上出现了一串清晰的数字。没错，它们就是打开房门的钥匙。

昏暗的壁灯并没能够给走廊里带来多少亮光，发霉的墙纸有的已经脱落，顺着墙壁卷成一团耷拉在一边。不知好歹的飞蛾贪婪地吮吸着壁灯发出的微弱灯光，哪怕灯罩中已经堆满了自己同类的尸体。

"有人在！"D突然大声叫了起来。

走廊深处，一名男子一脸严肃地盯着两个孩子。阿修雷摸着走廊，战战兢兢地走上前去，也许眼前的这位"男子"，就是自己寻找多年的父亲。

但是，当她走到尽头的时候，却又开始大失所望，"原来是张肖像画啊……我还以为是爸爸呢……"

"对不起……"D闭着眼睛无奈地道歉。

"但是，这张画里的人……是谁呢？"阿修雷把目光移向了油画左下角的一串字母上，"劳伦斯·爱德华……"

"是曾祖父！"D激动地捂住嘴巴，记忆的碎片又在他心头汇聚。

——记忆中的劳伦斯，吃力地躺在病床上看着眼前的一对父子，虽然已经口齿不清，但满是皱纹的脸上却依然露出欣慰的微笑。

"阿修雷，我想起来了！我和父亲……是为了看生病的曾祖父才到这里来的……"

"是这样啊……"阿修雷点了点头，然后突然压低了嗓门，"啊！我好像听到了什么！是钢琴声！"

"是音乐室！音乐室里有钢琴！"D说着，将阿修雷领进了走廊左侧的房间。

音乐室里空无一人。

黑色的钢琴孤零零地摆放在角落里，沾满灰尘的坐席上没有留下任何有人坐过的痕迹。钢琴边有一副年轻男子的肖像画，一袭黑色的燕尾服让他看上去像极了个成功的音乐家，但可惜的是，D对画中人却一无所知。

"刚才听到的，肯定就是这台钢琴的声音……"阿修雷用手指轻轻敲打着琴键，清脆的音符诡异地顺着印有星座符号的键盘飞身而出，"但是，是谁？到底是谁在弹钢琴？弹过钢琴后，他又在哪里消失了呢？"

"我想起来了！父亲告诉过我，只要用钢琴弹奏秘密旋律……"D盯着键盘上的星座符号，恍然大悟。

"秘密旋律？"

"就会出现隐藏的门！"D直接了当地说。

书架上整齐地堆满了各色图书，唯独左上方的一排白色的图书感觉和周围格格不入。每本白色图书的侧面都非常明显地印着星座的符号以及不尽相同的英文字母，其中好像被人刻意抽走了几本，莫非它们与钢琴之谜有什么关系？

书架前零星散落着几张文件用纸——

在传送记忆遗传学的研究过程中，我们已经可以确立Another的开发理论。在该装置的开发和活用这一点上，以下的consideration是必不可少的。记忆对人类的存在来说，到底有多大的影响，只有真正理解到其含义的人，才有资格参与Another的开发和活用……

"这是……关于Another的论文的其中一部分，为什么会散落在这种地方？"阿修雷收拾起地上的文件，一脸狐疑。

"Another？Another是什么？"

"是爸爸和妈妈研究的东西，好像是关于记忆的某样装置……我也不太清楚……"

音乐室对面是管家威尔士的房间，与其说这里是一个卧室，倒不如把它看成是一个办公室来得更加贴切。书架和柜子使原本就不算宽敞的房间显得更为拥挤，威尔士的床更是分外简陋。书架上堆满了各类书籍，《金矿的历史》、外国语文学、小说……像极了个小型图书馆。书架中央白色的图书一下就引起了阿修雷的注意，因为它与音乐室中那些奇特的星座图书看上去风格极为相似。莫非，在其他房间中还存在着同样的图书？

书桌上毫无规律地堆着一些用拉丁文撰写的图书，中央的便条本上似乎被人刻意撕去了一页，所幸的是剩下的便条纸上依然残留着笔迹。

——Bill Will Come。

比尔是谁？这……难道是爸爸给自己留下的信息？可这究竟代表了什么呢？阿修雷稚嫩的脸上堆满了疑云。

书桌上又发现了理查德留下的DAS卡——

阿修雷，你能为了我来到这里，我非常高兴。我真想快点见到你，快点跟你说关于你妈妈和Another的事情，我在屋子深处的房间中等你。

爸爸究竟在这屋子里做什么？Another又到底是什么？理查德神秘的行踪让阿修雷完全无法理解，但尽管如此，阿修雷还是始终坚信杰西卡说过的那句话——见到了爸爸——你妈妈和Another的事情，就会全部明白了。

同样是这张书桌，阿修雷在右侧的抽屉里又发现了一枚DAS卡，只不过卡的颜色是蓝色的……

卡号901 理查德的报告书

我把在大屋进行研究期间所得知的，以及我自己所推测的关于爱德华家的情报全部记录在此。

一手扶植起爱德华商会的爱德华家屋主劳伦斯·爱德华是一位在淘金热中依靠挖掘金矿起家的男子。

以前的他什么人都不相信，认为人生中最重要的东西就是"金钱"。

因此，为了证明自己的成功，他在建造这所大屋的时候设置了机关、隐藏房间等很多让外人无法把握的东西。

管家威尔士是爱德华最忠诚的仆人，同时他也从事着这里一些机关的管理。

管家室的上方整齐地排放着三个大柜子，由于时代的久远，这些柜子早就被蛀虫所侵蚀，密密麻麻的蛀孔让它们看上去面目狰狞。

左侧的柜子中小心翼翼地保存着一个信封，信封上的收件人是这所大屋的主人——劳伦斯·爱德华。

亲爱的父亲：

请原谅我违背了您的期望，选择了音乐家的道路。一声不吭地瞒着您离家以后，我才深知世间的严峻。不过，我还是认为能选择自己所向往的道路是非常美好的，我已经娶了妻子，并已经是两个孩子的父亲了。我希望再度回到大屋与父亲您一起畅谈的那一天能够早日来临。

雷纳德·爱德华

“雷纳德·爱德华？雷纳德是谁？”阿修雷问一旁的D，但可惜的是，他也已经记不起来了。

中间的柜子中是一本已经发黄的旧相册，相册中整齐地存放着威尔士生前收藏的一些黑白照片，每张照片下方还非常仔细地加上了日期和一小段注解。

第一页上是两个男孩在一起玩耍的照片，照片下的文字这样写道——

1924年7月 在庭院中玩耍的两人

亨利少爷和托马斯少爷非常茁壮地成长着，不管做什么事情都是两人一起行动，感情非常好。亨利少爷非常让着弟弟托马斯少爷，是一个相当温柔的兄长。

第二页。男孩长成了英俊挺拔的青年——

1932年8月 竞技大会上的两人

聪明而又强壮的亨利少爷和老实温顺的托马斯少爷，开朗健康的两人身边，总是笑声不断。对于他们两人的成长，最高兴的莫过于老爷了。

第三页——

1934年9月 两人的特写

亨利少爷走上了画家之道，托马斯少爷则以小说家为自己的目标，虽然两位少爷都非常了不起，但老爷真的希望他们能够从事他自己所期望的工作。

亨利和托马斯……墓地中并排着的就是他们的墓碑，原来他们是亲兄弟……

最右边的柜子中保管着的，是管家威尔士的日记和一张家谱，旁边的木匣中，还有一枚与双鸟雕塑上的窟窿大小一致的银色徽章。日记本上的字迹已经十分模糊，但是，阿修雷却依然能从中读出这位忠实的管家昔日的一片苦心……

1916年——终于有了消息的雷纳德少爷却死于流行疾病，留下来的两位孙子由老爷带回大屋抚养。老爷为两位孙子准备了名为“金鸟房间”和“银鸟房间”的两个房间。

1930年——两位少爷终于长成个子比我还要高的大小伙子了。托马斯少爷进了和哥哥亨利少爷一样的大学，聪明而又强壮的亨利少爷和老实温顺的托马斯少爷，对于他们两位的成长，最高兴的应该就是老爷了吧。继承的事情这样就没有任何好担心的了……

1936年——亨利少爷结婚。

1938年——托马斯少爷结婚。

1940年12月——那一天终于来临了……亨利少爷和托马斯少爷被派往了战场。战斗于最前线的两位少爷，竟然没说什么考虑到老爷心情感受的话语。只希望他们俩能平安无事我就心满意足了……

1945年9月——我们翘首期待的那天终于来临了，两位少爷从战场上回来了。亨利少爷和托马斯少爷是两个人一起回来的，真是太令人高兴了。但是，他们两人在战场上受到了重大的身心创伤，希望他们能早日走出阴霾重新开朗起来。

1946年——老爷写下了遗书。

1948年——老爷病逝，亨利少爷根据指示将“金鸟房间”和“银鸟房间”封闭，钥匙就在两只鸟中保管。

银色徽章镶嵌到蜂鸟雕塑中的那一瞬间，双叶造型的钥匙也从两只鸟的喙中掉落。

金鸟房间中异常潮湿，本来就很浑浊的空气中沉淀着难闻的湿气，让人几欲窒息。墙壁和天花板上的霉斑就像孩子的涂鸦一样，毫无美感地蔓延着。墙角的蜘蛛旁若无人的布置着自己的天罗地网，等待着可怜虫的上钩。

“这潮湿的味道真让人讨厌！”阿修雷抱怨道。

“嗯……”D随声附和道。

“幽灵也能闻到吗？”阿修雷调皮地问。

“你说什么？”

“啊，没有”

窗子附近的书桌上散落着几个造型诡异的人偶，一边的枪盒空荡荡地敞开着，里面的枪已经被人先行取走。

利用房间器皿柜中得到的另外一把双叶之匙，阿修雷和D进入了金鸟房间对面的银鸟房间。房间的布置极为淡雅，淡蓝色的窗帘、淡蓝色的沙发……

淡蓝色的地毯让上面的血渍分外明显。

——男子将手枪对准了与自己仅一步之隔的另一位男子，被威胁的男子露出了绝望的表情，声嘶力竭地哀求……

“父亲！地毯上的污渍……是父亲的血……”D肯定地说。

“诶？”

“阿修雷，我看见了……父亲他……就是倒在这块地毯上……死去的……”D说着，指向了茶几旁的鸟笼。

“D，鸟笼怎么了？”阿修雷不太明白D想要表达什么。

“我看见了，父亲浑身是血地倒在地毯上……而且，有人……有人发现了我……他慌忙中弄倒了鸟笼，从这个房间中跑了出来……”

“那是谁？”

“……是个穿黑色毛衣的男人！我现在还不知道他是谁，但是我一定会想起来的，因为……他是开枪射杀了我父亲的人！”

房间上方的书桌上摆放着一本古老的日记本，上面用工整的笔迹写道——

爷爷听说哥哥要选择绘画的道路时，笑着说“人生只有一次，自己的道路要靠自己选择，是自己的梦想，到最后都要尽意坚定地去实现……”虽然管家威尔士跟爷爷说让我继承莱德华商会，但那是不可能的事。能继承爷爷衣钵的，只有哥哥。

日记后面的几页被人撕碎了，凌乱地散落在书桌上，所幸的是，它们还是可以拼凑完整的。

——1946年，哥哥的情况开始奇怪起来，几乎不怎么正眼看我，也不怎么和我说话了。在战场上受到的伤害即使痊愈，哥哥心中的创伤也无法医治了。他好像变了一个人，我好担心。

为什么惟独这页会被撕毁？

将数个房间中收集到的星座符号的图书重新放回音乐室中的书架，并根据键盘上相应的星座顺序弹奏钢琴，音乐室中的书架奇迹般地开始移动起来，露出了书架背后的暗门。同时，阿修雷也注意到了先前自己所忽略的另外一枚蓝色DAS卡。

卡号902 理查德的报告书：关于劳伦斯的独生子雷纳德

雷纳德非常讨厌父亲的想法，他没有继承父亲的衣钵，而以成为音乐家为自己的人生目标。

在成人后，他就离开了大屋。

之后，雷纳德和在酒吧中结识的女子莎莉结了婚。

因为知道消息后的劳伦斯不承认这桩婚事，雷纳德一气之下断绝了和家里的所有联系。

数年后，大屋中收到了雷纳德寄来的和解信。

但是，这对隔多年的亲子重逢最终却还是没有能够实现。

而关于雷纳德的妻子莎莉往后的消息，大屋中也没有留下任何记录。

终章 芙拉妮的回忆

暗门的另一头又是一条走道。

阿修雷跟随D进入了走廊右侧的房间。房间里挂满了绘画作品，颜料和画具等随处可见。阳光透过窗玻璃洒到屋子中央的画板上，将阿修雷和D的目光锁定于画板中央少女的笑脸之上。素描画得非常仔细，看得出来，画师的水平相当之高超。素描中的少女头发微卷，后脑勺上扎着一跟蝴蝶结，脸上绽放出淡淡的微笑。

“……是芙拉妮。”D笑着说。

“这个女孩就是芙拉妮？”

“嗯，是芙拉妮！这是芙拉妮爸爸画的素描！”D非常肯定地说，眉宇间充满着喜悦，“我第一次见到芙拉妮就是在刚才那个走廊上……芙拉妮微笑着跑过来和我打招呼，我不知怎么的感觉非常害羞，一直低着脑袋走路……芙拉妮突然拉着我的手把我带到了这个房间。她给我看这张画，说她爸爸很擅长画画，并说以后也要让他爸爸帮我画……然后我们就一起到院子里去和小狗玩耍了……”

“嗯……”看着D笑容满面地回忆着与芙拉妮的相遇，阿修雷竟然开始感觉有点不可思议起来。D和素描中的芙拉妮生于同一个年代……而阿修雷眼前的这位“小朋友”，竟然早已在57年前死去了……但对阿修雷来说，他却是个活生生的朋友……

“……阿修雷，我想起来了……”D突然打断了阿修雷的思绪。

“什么？”

“……画这张画的人是……”

“不是芙拉妮的爸爸吗？”阿修雷瞪圆了黑眼睛。

“……嗯，所以我才想起来了……芙拉妮的爸爸……就是亨利伯父……”

亨利——劳伦斯的孙子……竟然是D的伯父……那D的父亲又是谁呢？

绘画室角落里的矮桌上放着另一张素描，洁白的画纸和已经变色的木制桌面形成了鲜明的反差。阿修雷轻轻拿起画纸，仔细端详着画

纸上的两位少女。

画面左方的婴儿和阿修雷3岁时的样子如出一辙，而画面右侧，则是一位长发少女。

"画上的人是谁？"

"啊……"阿修雷似乎想起了什么，把视线停在了画纸左下角的签名上。

"怎么了？"

"上面有理香德的签名……"

"理香德是谁？是阿修雷的爸爸？"D问道。

"应该是吧……"阿修雷想了想，说道。

"那，这张画是？"

"嗯，也许是……爸爸根据自己的想象画的我……但是……"阿修雷突然一脸难色。

"怎么了？"

"一点都不像，我头发没那么长，也没画中的人那么温柔……怎么办？就算爸爸看见我，说不定也认不出我来……"阿修雷难过地低下了头。

素描左边又发现了理查德留下的DAS卡带——

阿修雷，为了找我你来到了这个房间，我很高兴。

我在屋子深处的研究室等你，真想快点见到你。

"屋子深处的研究室……爸爸真的在那里吗？"阿修雷一脸疑惑。

"阿修雷……你在看什么？"D"飘"上前来。

"是爸爸给我的留言……爸爸说他在屋子深处的研究室等我……"

"……研究室？"D似乎对这个名词感到非常陌生。

"没有吗？"阿修雷急切地问道。

"……不知道……阿修雷，你爸爸到底在这屋子里干什么？为什么不来接阿修雷？这真有点奇怪！"

D这么一问又戳到了阿修雷的痛处，不过阿修雷相信，爸爸一定正在屋子的某个地方等待着自己……

走廊尽头的墙壁不可避免的长出了霉斑。D很肯定地告诉阿修雷，在这道墙的背后，还有其他房间，但是墙上为什么看不见门呢？

紧挨着绘画室的，是芙拉妮的卧室。虽然年代已经久远，但这里的布置却依然相当完好。

房间角落里的泰迪熊勾起了阿修雷的回忆……

经常出现在梦中的那个夜晚……蛋糕上生日蜡烛发出的黯淡火光映出阿修雷和佐江子喜悦的神情，蛋糕边，头戴蝴蝶结的泰迪熊正在傻笑……

那是理香德给阿修雷的礼物，但是，那天晚上他又身在何处呢？

阳光把窗户的轮廓夸张地复制在芙拉妮粉红色的床铺上，阿修雷把目光移向了床上已经褪色的粉红蝴蝶结。

"这是芙拉妮戴的蝴蝶结吧？"

"嗯！"D点了点头。

"对了，D……芙拉妮是个怎样的女孩？"阿修雷对这个只在画中出现过的少女充满了好奇。

D思考了一阵，然后说道，"呃……她虽然很温柔，但有时却非常任性；虽然常把微笑挂在脸上，但有时却也像个爱哭鬼……"

"呵呵……"阿修雷发出少女特有的甜美笑声。

"……而且，她和你一样……"D的眼神中突然充满了忧郁。

"诶？"阿修雷一脸茫然。

"……你们……都很寂寞……"

墙角边的书桌上有一本版画本，D一眼就认出了它是属于芙拉妮的。芙拉妮用孩童独特的画风和视角记录了自己童年的一幕幕。

版画的第一页上，十来岁的女孩正在开心得和一个男孩同小狗一起玩耍。画中的女孩无疑就是芙拉妮，而男孩……或许就是D吧……

第二页是一张尚未完成的版画，少女在画面的最右边哭泣，而画面左边，却空空如也。阿修雷把一旁书架上得到的两枚印章按在了版画上，版画展现出真实面貌……

芙拉妮躲在角落无助地哭泣，画面左侧……是一位只有左臂、面目狰狞的中年男子……

"……阿修雷，那个男人，一定是……芙拉妮的爸爸。"D猛得回忆起了什么，平静地说道，"芙拉妮的爸爸……没有右手……"

书桌的抽屉里中藏着一枚蓝色的DAS卡带

卡号903 理查德的报告书：关于劳伦斯孙

子亨利的妻子玛莉和独生女芙拉妮

我有这样一个推断。

立下森林深处并排着的亨利和托马斯的墓碑、并为了追忆父亲托马斯死后不见踪影的丹尼尔将刻有"D"字的石碑放在那里的人，就是玛莉。

此外，亨利死后，劳伦斯的遗留下来的财产，包括大屋和这座小岛好像并没有由芙拉妮来继承。

但是，如果这个推测是正确的话，那为什么这个小岛会落到现在的拥有者比尔手中。

个中缘由，现在还不在我能想像得到的范围之内。

阿修雷把卡带藏进兜里，与D一起离开了房间。

"啊！"D突然张大了嘴巴。

"怎么了？"

"阿修雷，我想起来了！芙拉妮是怎么称呼我父亲的……"芙拉妮的微笑再度在D脑海中浮现。

"怎么称呼？"

"托马斯叔叔……"

绘画室对面是亨利夫妇的卧室。墙壁上贴着风格古怪的壁纸，两张不算大的床并排在房间角落，中央的床头柜上摆放着一台造型诡异的音乐盒，音乐盒上站立着几个与金鸟房间办公桌上一样的白色人偶，其中似乎被人取走了一个，发条也未见踪影。

墙边的衣柜中又留下了理查德来过的痕迹

卡号904 理查德的报告书：关于亨利的画

战争前，亨利用右手所画的是走廊中劳伦斯的肖像画以及会堂中两位少年的肖像画。

战争后他用左手画的，是芙拉妮的素描，以及劳伦斯房间中的三人肖像画。

食堂？劳伦斯的房间？这更让D坚信了自己的记忆并没有出错，在走廊尽头的墙壁那头，还有其他房间！

巨大的落地窗让亨利夫妇的卧室里光线十分充足，阳光遍及了屋中每一个角落，给屋子里的每一件事物蒙上了一层白晕。

茶几上的相架中镶嵌着一张温馨的全家福，亨利夫妇抱着幼年的芙拉妮，露出幸福地微笑。

深色的酒瓶树在照片旁边，里面保存着一把绘有金鸟图案的钥匙和一封信。

亨利：

这是封写给你读到的信。

尊敬的爷爷已经死了，你亲爱的弟弟托马斯也因为对爷爷的死悲伤过度自杀了，我知道这些对你来说打击非常大。但是，从那以后……你却像变成了另外一个人，经常酗酒，仿佛在害怕什么一样，有的时候甚至突然把刀挥向我和芙拉妮……家里的小刀我已经全部丢弃了，为的就是不让你找到。亨利，我已经无法再看透你心中所想的了。我要带芙拉妮离开这个岛，我不会忘记自己曾深深地爱过你。

玛丽

"玛丽是谁？"虽然心中已经有了大概的印象，阿修雷还是确认道。

"……芙拉妮的母亲。"

根据提示打开亨利书斋壁炉后的隐藏门，阿修雷和D来到一个狭窄的木制房间中。上方的行李箱里竟然藏着一只男式童鞋，而就在此时，D的表情又开始严肃起来。

"阿修雷，那是……我的鞋子……"

"这是D的鞋子……？"阿修雷一脸惊讶。

"……阿修雷，我想起了一些东西……这双鞋子，是父亲给我买的……"D闭上眼睛深思了一阵，"就是为了来看曾祖父，父亲他才特意给我买的……当时我很高兴，说一定会好好保管……父亲他还说……以后要给买更好的鞋子给我……"

D绘声绘色地向阿修雷描述着当时的情景，但他却没发现，昔日父亲对自己的承诺又让阿修雷的心中疑云急涌……

——只要再过一段时间，不管你想要什么东西，我都买给你……

（待续）

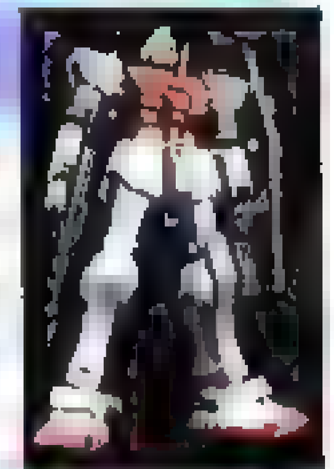
名作回顾之《08MS小队》(下)——联邦的机体

联邦的高达被称为白色恶魔，堪称吉翁军的噩梦，但一柱难以擎天，高达再强也无法将所有的吉翁MS一一干掉，而大多数与吉翁的战争，还是依靠那些量产机们。《08MS小队》中，就给玩家展现了许多的普通军人的生活，作为年轻男子，他们听歌、喝酒、打架、聊女人，但作为普通军人，他们也要时不时地驾驶着普通的量产机与普通的对手们进行一场场的生死相搏的战斗，最终将吉翁军逐出地球

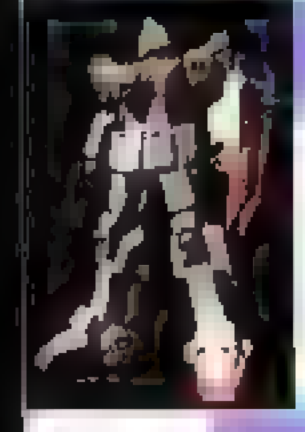
RB-79K 铁球改

铁球的改良型，与铁球最大的区别就在于前端增加的两只格斗机械臂，不过这样的机械臂在面对吉翁军强悍的MS时显然是不实用的，因此铁球改的主要作战武器还是顶部的双管180mm加农炮，而机械臂则大多用于工程建设。在动画中，西罗就是驾驶着铁球改与爱娜进行交战的，虽然只登场一次，但在全剧中的重要性却是毋庸置疑的。

RGM-79E 宇宙用先行量产型吉姆



由LUNA2独自开发的宇宙用MS，参考了早先根据捕获的MS-06的改造成的扎卮的一些实战数据并融入了RX系列的一些技术，属于早期的应急用机体。由于LUNA2的超硬合金技术不成熟，因此装甲强度很不理想，但对于资源缺乏的宇宙军来说倒是不错的选择。而该型机体的红白涂装也成为此后一段时间以来量产吉姆的标准涂装。动画中一开始桑达斯便此种吉姆与吉翁军苦战。



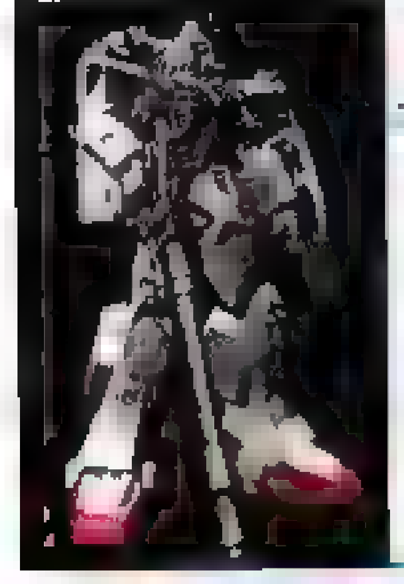
RGM-79G 陆战用先行量产型吉姆

此机是陆战用吉姆的先行量产机型，由于成本原因而换了低出力的发电机，导致该机型使用不了光束武器。不过本型机体无论在装甲材质还是其他方面都和高达相同，而且武器装备也很充实，因此战斗能力该是很高的。在东南亚机械化混成大队，共有四个4个小队配置了该型机。

RGM-79G 狙击型吉姆

本机是在开发中的先行量产型RGM-79G 陆战用先行量产型吉姆的基础上加设了狙击用长距离光束步枪装备、以及使机体性能提高的装备后制成的机动战士系列中的另类MS。其装备有能将在大气圈内航行的战舰重装甲击穿的高出力／长距离射程狙击用光束步枪。但是此枪能源消耗率非常高，由装备冷却机构的外部发电机提供，虽然不便但威力巨大。此机只有少数配备给了实战，但是收到了非常高的战果。

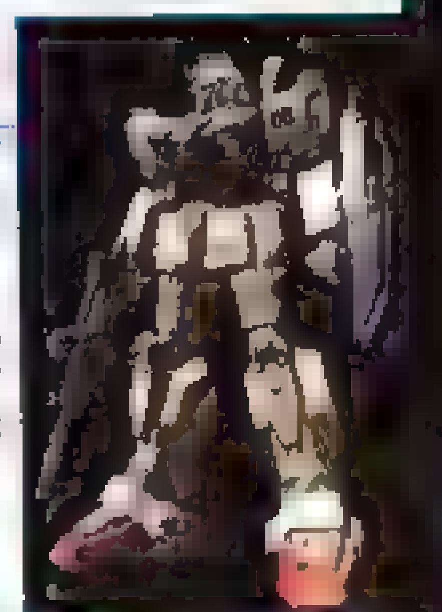
话梅杂志&3DM-SMV



RX-79G 陆战用先行量产型高达

这批量产高达是用开发RX-78-2高达时的剩余配件组装成的，虽然听着是拼凑出来，但比起量产的吉姆还是强出不少。在吉翁军开始大肆入侵地球后，这批量产高达的开发计划被优先执行。这批更加适用于地面战陆战高达由于零星配件的差异，导致每架机体的性能都不完全相同。这些量产高达在动画中表现得非常出色，其中卡莲的高达因为换上了吉姆的头，本人还得了一个“吉姆头”的绰号。

RX-79G 高达EZ-8



在与阿普萨拉斯Ⅱ战斗后，西罗的RX-79G座机被严重破坏，经过修复和改良便是EZ-8(Extra Zero 8的缩写)。和其他的RX-79G陆战高达相比，本机追加了装甲并对机体本身进行了轻量化处理，用12.7mm回旋式机枪取代了原有的胸部机关炮。在与阿普萨拉斯Ⅱ激战中，西罗果断地采用了自杀式攻击，本机最终与阿普萨拉斯Ⅱ一同被破坏。在“《机战》系列”游戏中，Ez-8由于具有着威力不低的远距离武器，也常常被作为先期主力来使用。

周边模型馆

PTX-003C 古铁神

作为广受瞩目的古铁神的造型一流，将全身的武器装备的关节可以开合，胸部的左轮打桩机更是使重演招牌动作成为可能。

PTX-003C 白骑士

与古铁神配对的白骑士一直是机战迷的最爱，这款模型在设计了可以活动的背部翅膀外还配备了等同身高的长枪，更让人心动的是可以握到手中，想必在重心设计上下了不少心思。

PTX-016R 隼

和百舌配对的机体，机体造型很有流线型感觉，蓝白的色彩也让人印象深刻，本作品的亮点除了丰富武器外还有完全再现原作设定的翅膀。

PTX-015R 百舌

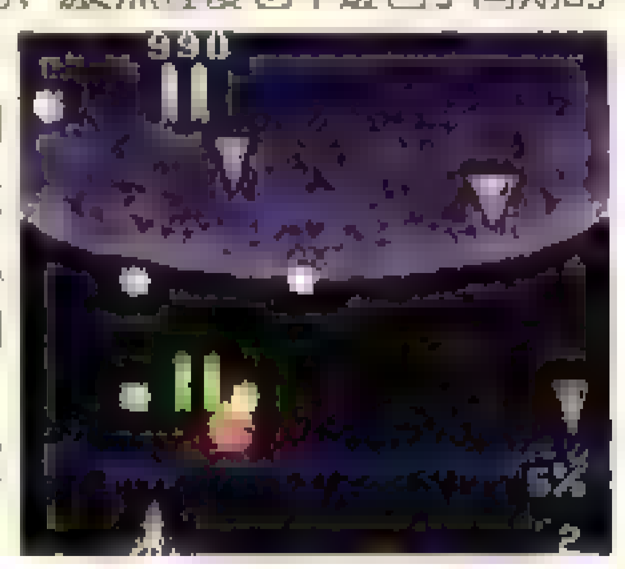
拥有“重装模式”和“高机动模式”的精品模型，对原设定做了大幅度的修改但更显得英气十足，不过两个模式之间的转换需要更换相应部件而不是简单的拆卸。

流金岁月——掌机游戏怀旧长廊

文 马修

[illegible]	GG	[illegible]	Taito
[illegible]	1991 年	[illegible]	STG

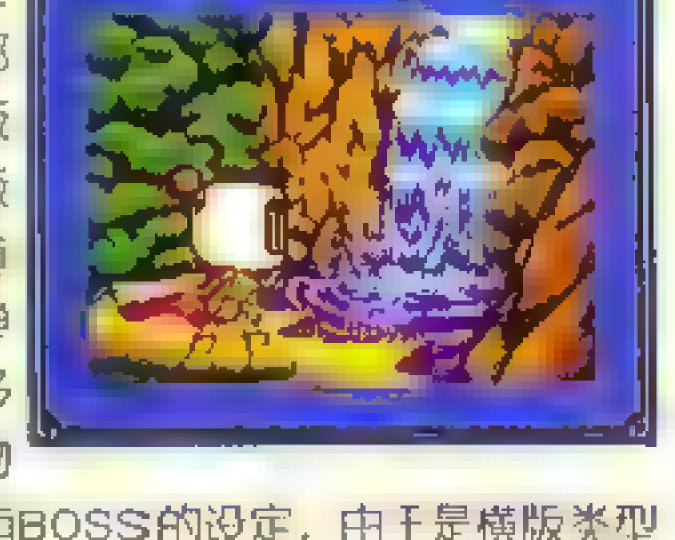
记得过去在街机厅，经常会看到Taito的射击游戏，后来随着家用机和掌机的普及，Taito的射击游戏也相应地做到各个平台上。不过限于机能，十多年前家用机、掌机的画面水准及激烈程度还远不及街机——不过就像那时的宣传口号之一：随时随地玩那样，掌机游戏，总是有人会为其便携性所着迷。这款《哈雷战机》虽然做在1991年的GG上，虽然屏幕同时最多只能显示5架敌机，但由于敌机一直出现加上机体相对于街机和家用机所占屏幕比例要大，所以游戏中并未感到冷场，激烈程度也不逊色于同期的街机和家用机。游戏中同样有宝物的设定，不仅可以靠道具来增加散弹和子弹，还可以通过宝物带上僚机。

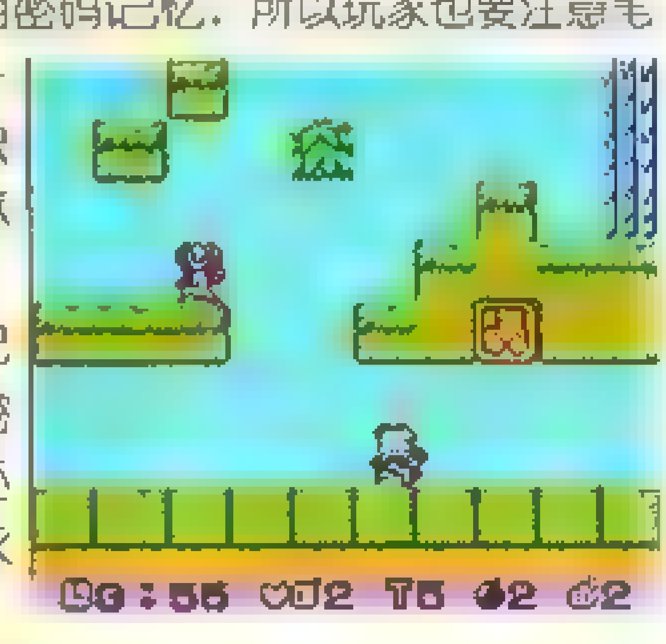


[illegible]	GB	[illegible]	Hudson
[illegible]	1998 年	[illegible]	ACT

"《炸弹人》系列"也算是经典之一了，当初在FC上因为放炸弹的姿势比较猥琐，还得个"屁兔"的绰号，现在又被某些人冠以"单机版泡泡堂"的称号。(　　b)说回GBC，在早期，有不少厂商都把他们的经典作品给彩色化移植到GBC上，这款《口袋炸弹人》便是其中之一。

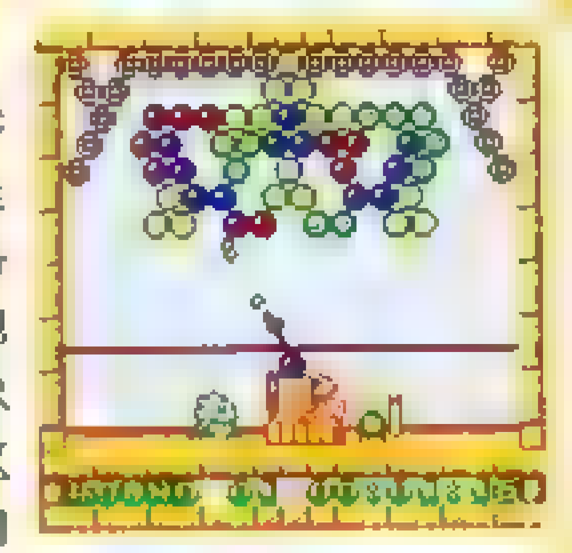
本作的特点就是做成了完全横版型那样的版面，高的地方需要把踩着没爆炸的炸弹跳上去。每大关都有很多固定版面，而每个版面都有不少道具，反正炸弹无限，尽量多多发掘宝物吧。游戏也有BOSS的设定，由于是横版类型的战斗，因此感觉比以前的版本要难些。这款游戏的颜色非常鲜艳，给人的感觉非常美。另外，游戏采用密码记忆，所以玩家也要注意笔和小本子——密码记忆的缺点是费劲、麻烦；优点嘛，就是不丢记录，只要记密码的本本还在，记录就永远在！



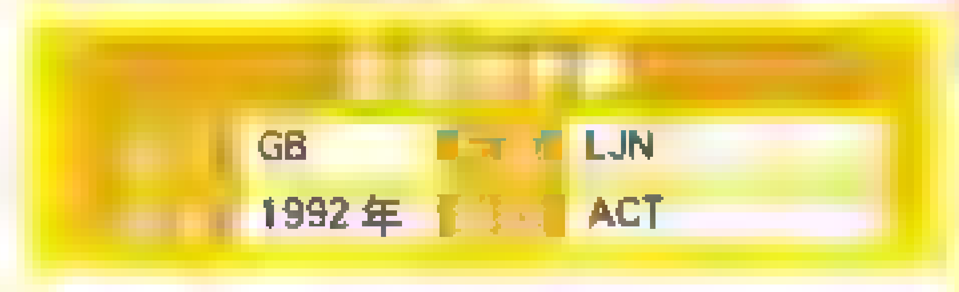


	NGPC		SNK
	1999 年		PUZ

你是否在为要用什么游戏来讨好MM而发愁？《泡泡龙》绝对是不二的选择，而这只可爱的小龙也和它的泡泡们踏遍了各个机种平台，简单的操作和清新的界面让这款游戏成为了一款真正的大众口味之作。

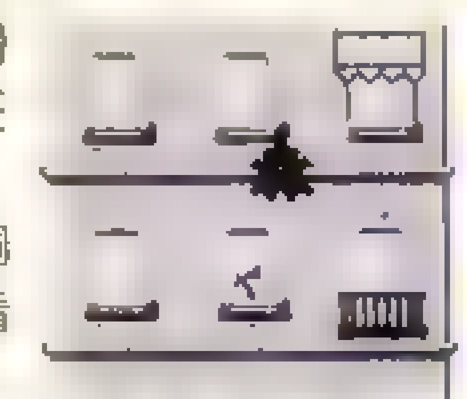


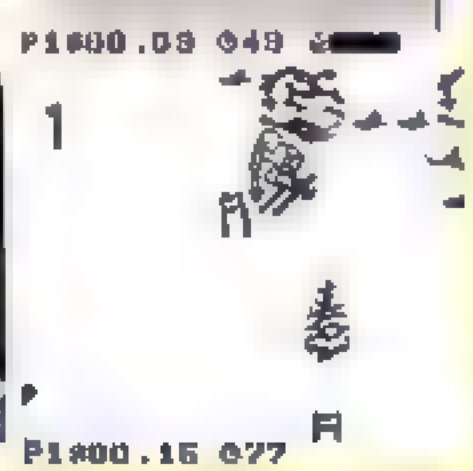
NGP和NGPC虽然主要面对的是SNK FANS，但各位打手们打累了也需要休息……总之，像《泡泡龙》这样的适合全大众口味的游戏在NGPC上不是很多见，借助NGPC的16位机能，本作比同期GBC版《泡泡龙》要鲜艳得多，而简单易懂又充满挑战的系统更让人欲罢不能。



	GB		LJN
	1992 年		ACT

在一般的影片、文学和游戏中，木偶一旦被赋予生命，就大都成了恐怖的代名词。但也有例外，比如经典的《木偶奇遇记》，还有这部游戏的主角——一个叫SLICK的木偶。一出来，它就要从高楼往下跳，下落过程中，可以靠按键来改变它的下落姿势。下落过程中，有各种场景可以用来利用，也有很多看似平常的场景会伤到主角。尽管下落过程一帆风顺，但最后关头也不要忘乎所以，毕竟跳楼的生死瞬间是在落地的一刹那，(汗)跳不好的话，不是摔个七零八散，就是摔成个木饼……当然，游戏也不只跳楼这一种挑战，还有其他的如在满是障碍的路面驾车、滑雪等乱七八糟的变态任务。也许是对"可爱"、"滑稽"一词的理解不同吧，老美制作的木偶看起来一点不搞笑





	WSC		Square Enix
	2000 年		RPG

"《最终幻想》系列"在游戏界的地位是不容置疑的。困境中的WS想对抗在掌机市场如日天的任天堂，很自然地想到了PS因为《最终幻想7》奠定了家用机市场的新霸主地位那段历史，于是，作为WSC首发软件之一，初代的《最终幻想》登场了。虽然这样的大头角色对于很多新玩家没吸引力，但重新包装的初代经典对于众FANS还是很有杀伤力的，WSC机能下的经典曲子足以让人陶醉，而画面也非常鲜艳。至于故事嘛，不说大家也都知道了，什么4颗水晶、6种职业、飞空艇……一代经典的复出让Bandai着实地小赚了一笔，也为以后在WSC上继续推出2、4代增添了信心。

文 姚舜禹 编 LIKY

打造掌上影音世界
——PLAM漫谈之三

相信看过笔者所写的前两篇文章的朋友，对自己手上的PLAM已经有了一定的了解，可以将PLAM应用到你们的生活、学习、工作之中了。不过，如果你的PLAM只是用来看看电子书、记记事、涂涂鸦的话，那就实在有些大材小用了。PLAM所能干的事情很多，可以说只有你想不到的，没有PLAM做不到的。那么在本文中，笔者就来让你的PLAM成为一个掌上影音中心，令你可以在坐公车、排队的时候看上一小段动画或是电影，在周围人惊羡的目光中，你会觉得原来那些枯燥乏味的时间突然变得短暂且有趣了，再看看别人等候时那种焦急不耐烦的样子，你会由衷地升起一股自豪感。

人生就是应该如此美妙，不是吗？

一、让你的随身听"下岗"——PLAM的音乐播放

PLAM的音乐播放功能很早就被发掘了出来，因此PLAM上的MP3、WMA播放软件也有很多种，由于篇幅关系不能一一详述，只说一下针对于CLIE及TT系列的最佳播放软件。

CLIE最佳播放软件Audio Player

众所周知，SONY的WALKMAN世界闻名，因此它麾下的CLIE系列也就理所当然地具备了卓越的音乐播放能力。首先CLIE具备其他PDA设备所没有的线遥控装置(简称"线控")，再配合Memory Stick的高速传输能力，CLIE在播放音乐上完全不逊于任何闪存式随身听。CLIE系列从很早的机型中，就已经内置了一款名为"Audio Player"的软件，它可以播放MP3格式和SONY独有的ATRAC3格式，其中以ATRAC3格式的音质最好，不过可惜的是ATRAC3只能兼容白色的Memory Stick(俗称"白棒")，就连现在的Memory Stick pro可以使用的款式也不多，大大限制了其使用频率。在播放MP3方面，也不支持现在流行的VBR、CBR变速MP3算法，很多CLIE玩家都不屑于使用它，但是笔者仍然要首推这款软件，为什么呢？

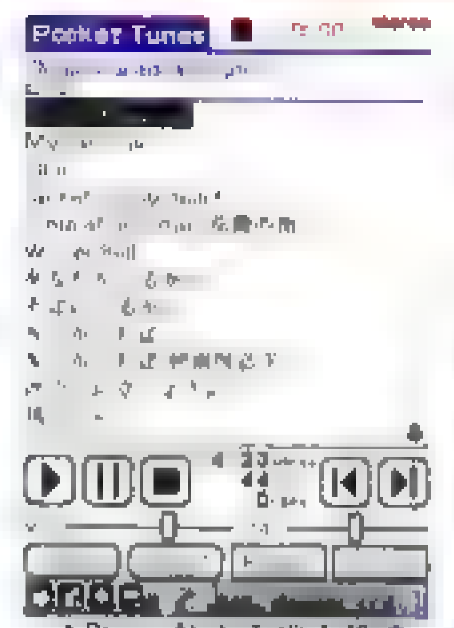
▲Audio Player的界面。

首先Audio Player有着非常好的稳定性，很少引发死机，用它的背景播放模式，边听音乐边看小说是最适合了；其次它非常省电，笔者曾经做过测试，在充满电力的CLIE NX73V上，用Audio Player可以连续播放MP3达8小时左右，而Ptunes只有不到6个小时；再次它对CLIE线控的兼容性最好，在任何状态下，只要按动线控上的"播放键"，Audio Player就可以立刻工作(音乐文件需放在PLAM PROGRAMS MSAUDIO下)。

Audio Player在MP3的兼容格式上要求比较苛刻，只支持128～320Kbps的MP3，因此对于CD来说，可用工具直接转换，而对于VBR、WMA等其他格式的文件，可以使用音频转换软件先将它们转换为WAV文件

(这类软件有很多，大家可自行到网上查找)，再重新转换成合乎要求的MP3文件。在码率方面，笔者推荐160Kbps这个格式，时下这个格式"性价比"最高，体积较小却能获得不错的效果。扩充卡容量比较高的朋友可以使用192Kbps，这已经是CLIE音乐码流的极限，再高则人耳听起来效果差别微乎其微。

综合能力强劲的Ptunes



▲Ptunes的界面相当简洁。

在PLAM ONE公司的诸多机型中，并没有类似于Audio Player这样的软件，不过有一款权威软件完全可以做到"掌上音频通"，它就是Ptunes。

Ptunes的界面简洁清爽，功能却一应俱全。Ptunes的最强大之处在于兼容多种音乐格式，比如WAV、MP3(VBR、CBR)、WMA、OGG(需安装插件)这些格式，它的使用也非常简单，并且音乐文件不需要放在指定的目录，只要选择左下角的OPEN，软件就会自动寻找文件列表，任意选择即可播放了。

Ptunes对于CLIE的兼容性同样不错，用Ptunes配合Audio Player，基本没有播放不了的音乐文件。不过CLIE用户若想使用Ptunes，需要安装一款叫做Modern Cre Audio(简称MCA)的软件，否则Ptunes无法进行播放。

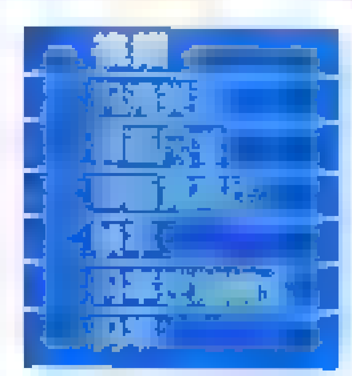
三、在手掌上看电影吧！——CLIE视频转换全攻略

▲256Kbps的效果流畅细腻，适合看MTV。

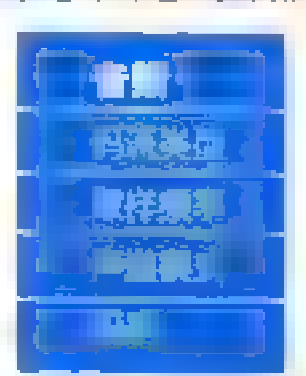
PLAM在视频播放方面要稍逊于PPC，这主要是由于PPC有微软公司开发的操作系统，格式与Windows相互通用，而PLAM则没有这个先天优势，若想看电影，就要自己动手转。不过论起播放效果来，CLIE用户——尤其是使用NX、NZ系列的朋友是最幸福的，因为SONY给予了这些机型最出色的屏幕320×480的分辨率以及16:9的尺寸，色彩绝丽，视频效果绝对是PDA中佼佼者。那么下面我们就来说说如何转换一部影片到CLIE上去。

TMPGEnc+Full Movie Player

TMPGEnc是一个老牌的视频转换软件，支持视频格式非常多，不过这里我们只要2.54版本，只有它转出来的RMBV格式才有声音。进入TMPGEnc之后，先要选择视频源，指定视频文件后，点击"设定"，分别在"视频"和"音频"选项中做如下设定(其他均默认)：

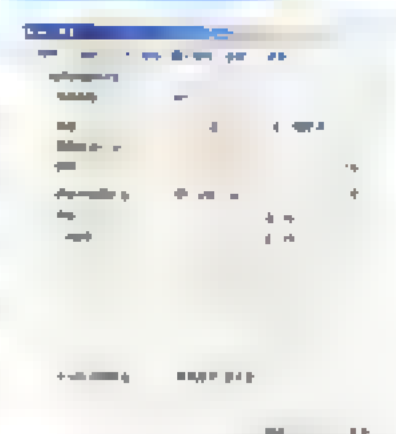


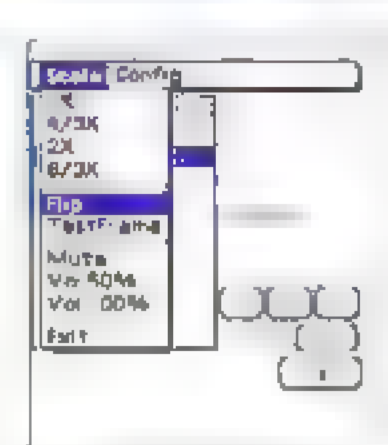
MPEG-1 Video
320×240或352×240
1:1(VGA)
23.976fps
(CBR)
128、168、256kbits(码率越高画面越清晰)



MPEG-1 Audio Layer II
32000Hz
Mono
32、64、96Kbits(码率越高音质越好)

设定好后，点击主界面"开始"选项，转换后的文件将"×××.MPG"改为大写，然后在存储卡根目录建立MSSONY/MOML0001文件夹，然后将文件放入其中，最后同步到PLAM一个Full Mover Player，即可播放了。实际上用CLIE自带的Movie Player也可以播放，但是文件名必须要命名为"MOV000(数字).MPG"。


▲进行详细的视频设置设定。



▲选择横屏播放。

文/LIKY

新闻 支持CDMA网络的N-Gage即将发售

根据路透社得自诺基亚游戏业务总监Gerard Wiener的消息指出，诺基亚将发表支持第3代移动电话网络CDMA的新款N-Gage手机，这款新的N-Gage手机除了原本的GSM之外，还将支援速度更快的CDMA（W-CDMA）移动电话网路规格，藉以提升网络连线的速度以及扩大手机的适用范围。至于新款机型在其他方面有没有什么进化，目前诺基亚还没有透露更多消息，我们只有期待进一步的情报了。CDMA无线上网的最大传输速率为153.6Kbps，是GPRS拨号方式的3倍，（比如LIKY用GPRS拨号上网，最大的下载速度大概在5K左右，而用CDMA拨号上网平均下载速度可以达到15K）可以看出诺基亚是希望N-Gage在无线联网游戏方面有大的发展。

新闻 N-Gage QD只售99美元

3月17日，诺基亚宣布将QD的零售价格由原来的199美元调整为99美元，降价幅度达50%，降价从3月17日开始实行，这个价格简直是超值啊。QD最初发售时，虽然也有99美元的优惠价格，但那个必须与特定运营商签订一年的协议才行，而现在不用签订任何协议就可以享受到这个价格，看来诺基亚对于QD不佳的销售状况开始采取大手笔措施，这对那些对QD抱有好感的玩家来说无疑是一个天大的好消息。另外，与主机同时降价的还有游戏价格，NG的游戏价格由原来的34.99美元下调为24.99美元（部分游戏降为14.99美元），降价幅度也相当大。

随着美版QD的降价，国内水货QD的价格一定会随之下降（国内行货QD的价格也降到1700左右），99美元的QD折合人民币的价格只要8百多，以这个价格购买QD这样一款具有超强游戏功能的S60智能手机无疑是相当超值的，市面上还没有任何一款手机又如此高的性价比。所以，对QD感兴趣的玩家可以行动了。（可怜LIKY一个朋友上星期刚花了2200买了QD，过了两天就听到降价的消息，当即石化。）

软件 利用N-Gage上QQ

现在不少手机都能使用移动QQ，随时随地地与好友聊天，功能强大的N-Gage当然也可以使用移动QQ，目前已经有好几个不同版本。需要注意的是，使用移动QQ必须开通GPRS，而且使用QQ过程中会产生流量，所以推荐给GPRS包月用户使用。

N-Gage可以安装的移动QQ分为SIS版和Java版两种，SIS QQ功能较强，可以更换皮肤+看QQ秀+发送表情，非常接近于PC上的QQ，但是目前它只能以CMNET方式接入，限制了很大一部分用户。（行货版QD预装软件中的移动QQ就是SIS版QQ的。）

SIS版QQ的下载地址：http://mgame.qq.com/mqq/qq.SIS

Java QQ目前有很多不同版本，由于有一些可以使用CMWAP方式接入，所以受到不少玩家的青睐，这里推荐两种可用CMWAP方式接入的，一个是QQ2004，一个是MQQ，大家可以从这里下载：http://www.levelup.cn/nmrad/ZJW/cmwap-QQ.rar

现在不少地区都有动感地带20元GPRS包月的服务，基本都是CMWAP接入，所以使用CMWAP是很不错的选择。

▶采用CMWAP方式接入的Java QQ很适合动感地带包月的用户。

话梅杂志&3DM

游戏 N-Gage上的3D格斗新作——《ONE》

近日诺基亚公布了一款N-Gage上的3D格斗作品——《ONE》，看起来这是一款相当不错的游戏哦。游戏的场景和人物全都采用3D造型，而且采用的是Nokia全新开发的3D引擎，整体画面素质都很不错，而从官方公布的一段影像看来，人物动作以及画面的流畅度也保持了较高的水准，基本看不出跳帧现象，这是很难得的。为了保证人物动作的真实性，制作商还动用了大量的动作捕捉技术。本作的一大特点就是对战的舞台都是世界各地真实存在的，比如纽约的街头。另外，游戏将对应蓝牙无线联机对战，而且可以通过N-Gage竞技场进行网络排名。目前游戏的完成度已达到70%，预定于5月份发售，在今年E3上也会提供试玩，大家可以期待一下。

▲游戏人设有美国味。

▲Nokia全新开发的3D引擎造就了游戏不俗[illegible].

▲不知道游戏玩起来是与《铁拳》的感觉类似还是与《VR战士》的感觉类似。

问题解答区

读者 贝贝：我在听MP3的时候，发现桌面图标丢失了，其他很多软件也不能用，这是怎么回事？

LIKY：在用NG的自带播放器播放MP3的时候，MMC卡会被锁死，不能进行访问，MMC卡上的程序都不能够运行，所以图标也全部消失，这是为了防止读取存储卡出错的保护措施。如果退出MP3，过一会图标就会出现。不过，虽然MMC卡上的程序被锁死，但NG内存(C盘)中的程序并不会，比如你还是可以一边听MP3一边发短信。另外，如果你使用MP3GO，MP3 Player等第三方播放软件就不会出现锁死MMC卡的情况，不过这些软件的播放效果就远远比不上NG自带的了，不用也罢。另外提醒大家一点，NG用USB线连接电脑时MMC卡也是被锁死的，所以，最好不要在听MP3或者玩游戏时突然连上USB，那样会导致NG系统出错，接着很可能就会让你的爱机陷入"app closed main"的阴影中。

读者 vity：最近我的NG阅读短信经常出现"app.closed mce"，看不了短信，怎么解决？

LIKY：这是是Symbian系统经典的BuG，QD玩家也经常来反映，一般收件箱里的短信过多就容易出现，解决方法很简单，打开菜单，选择Extras-Log，然后按一下右切换到短信记录，打开Options选择"Clear log"清除它们就可以了。建议把Log设置为每天清除(Log duration设置为"1 day")，这样就可以避免频繁出现类似问题。

View details
Clear log
Filter
Settings
Help
Select Cancel

▲清除Log可有效避免"app closed mce"。

近日获悉，《恶魔城DS》的副标题将定为"苍月的十字架"，也许是游戏本身与前作联系过于紧密，副标题没有采用《月下》以来的正作"XX+音乐名词"的形式。"苍月"是极具日本传统文化底蕴的词汇，"十字架"则是作为西欧文化的缩写符号，将两者放到一起给人说不出的异样。不管怎样，《晓月》系列着实改善了《恶魔城》在日本本土的销售窘境（虽然销量还是很惨淡），但日刊对游戏的评价却相当高。而与此同时，IGA真正想做的还是黑暗诡异这种风格凝重的游戏，于是我们不难发现这位貌似艺术家的制作人潜藏多时的野心。本期开始将陆续介绍系列作品中的人物和魔物，敬请留意。

隐没于正史的神秘人物

登场作品：《月下夜响曲》

这是一位极端神秘的老者，名讳和经历皆无从查证，时年400岁的阿鲁卡多似乎与他熟识，称他为"爷"（日语中对老人的一般称呼）。他有着时间雕琢出的沧桑面庞和睿智深邃的双目，通常以一种异常舒适却又不失庄重的坐姿迎接造访之客，在静止不动的时候仿佛古希腊贤哲的造像。办公室的陈设多少透露出关于其人的信息，左右各一座书架，在几近完全木质的环境里，中间竟然是壁炉。上面的浮雕引人注意，如果熟悉但丁的《神曲》，一定会联想到坐镇地狱第二层的断罪者怪魔冥罗斯。它负责初步审查，听完幽灵的招供，便用尾巴绕它们的身子，绕的圈数就是犯人应到的地狱层数。这与房间的主人是否有联系呢？

图书管理员曾长期窥视造访者的一举一动，如同凡尔纳笔下的尼莫船长。这绝非危言耸听，那随着人物行动逐步开启的战斗指导，正是老者窥视过程的见证。只需瞬间的过目，他就能提供相应的克敌之术，德拉古拉亦不例外。从表面上看，老者无疑是惟利是图的，他帮助前来颠覆黑暗政权的阿鲁卡多，出卖武器装备、城堡地图、必杀技速成手册、军事机密，甚至以低廉的价格将至关重要的魔导器背光の键转让，以图最终卖出极端昂贵的超级饰品。如此周密完善堪称一丝不苟的销售计划，实在是历代商人的典范，笔者在赞叹其敬业精神之余难免疑惑伯爵政权为何会留下这样的危险分子，难道需要借助老者敛财的本领保证城堡样式不断翻新？但值得注意的是，当里奇特和玛利亚到来时，他给吸血鬼猎人的只有后背，这说明事情并不那么简单。至于老者所为的更深层原因，或许是出于真正的忠诚希望通过家庭内部的调节使德拉古拉从复仇中解脱，也极可能是出于被黑暗阵营忽略而产生的愤怒：初来乍到沉迷于装神弄鬼的夏夫特有怎会知道老者的可怕呢？

拯救西蒙的神秘少女

登场作品：《咒之封印》

1698年，也就是西蒙战胜德拉古拉伯爵的第七年，一种过去从未受到重视的神秘病痛愈加频繁地困扰着体魄强健的吸血鬼猎人。直到有一天，一位身份不明的少女出现了，她用温和的语气向西蒙发出了警告：你已经被伯爵的诅咒所支配。这诅咒是致命的，而西蒙的死亡直接意味着贝尔蒙特的血脉从此无法延续，一百年后将无人能拿起圣鞭阻止魔王的野心。她又告诉西蒙解除诅咒和获得痊愈的惟一希望就是找到德拉古拉伯爵身体的五个部分并且在他的城堡中烧毁它们，从而终结黑暗王子永久的统治。

像大多数幻象一样，她的身形开始逐渐地隐去。就当西蒙刚碰触到她的时候，少女留下了她最后的一句话："别怕，勇敢的西蒙，如果你有勇气向你的命运挑战，你就能再一次找到获胜的力量。"不久，如后世所记载的，吸血鬼之王的阴谋再度被西蒙利落地粉碎。

神秘的少女警告西蒙，从而间接拯救了世界，没有任何资料说明她的由来。她很可能是一位心怀悲悯的女神，在人类即将面临黑暗和血腥之时悄然出现，《血の泪》的旋律及以后相关的要素，隐约揭示出这种可能。她也可能是里昂男爵善良无辜的未婚妻，灵魂永远封印在圣鞭之上守护历代贝尔蒙特的莎拉，在感知这一家族的灭绝之灾时突破不可能的障碍传达讯息……

恶魔词典：刺尾狮——曼提柯尔(マティコア/Manticore)

登场作品：《晓月圆舞曲》、《恶魔城DS》(暂称)

人头狮身蝎尾蝠翼怪兽，驻守在礼拜堂的BOSS。巴特洛迈乌斯·安戈里克斯着的《物之属性》其中详细描述了曼提柯尔的可怕特征。据说它拥有红色的狮身、人面、人耳和蓝色的眼睛，上下颚各有三排利齿，尾端像蝎子一样长有致命的毒刺，这些毒刺可以向任何方向发射出去。曼提柯尔的行动非常敏捷，可以作强有力的跳跃，常出没于印度丛林中，觅食人类。另外，曼提柯尔还有用声音引诱敌人的本领，它的喉咙可以发出笛子和喇叭的声音。

关于曼提柯尔的最早记述应该来自古代的波斯。公元前5世纪时期的希腊医师塞特西亚斯曾经收录过一段古波斯人对曼提柯尔的记载，此后许多希腊和罗马的科学家，如亚里士多德和普林尼等都作过相同的描述。

到了公元2世纪，人们普遍认为曼提柯尔的原型实际上就是印度虎，由于当地人对印度虎十分恐惧，因此夸大了它的模样，而以后的一些外来者在理解古印度人的曼提柯尔雕像时也产生了一些误解。

中世纪时期，曼提柯尔成为希伯莱先知耶利米(公元前7世纪和6世纪)的标志，因为相传曼提柯尔居住在地球深处，而耶利米也曾被丢入深渊，与此同时，曼提柯尔又逐渐演变为暴政、轻蔑、嫉妒的象征，最后不可避免地成为一种邪恶的怪物，直至20世纪30年代，西班牙的许多农民依然把曼提柯尔视为不祥之物。

▲曼提柯尔之死

法国作家福楼拜在《圣安东尼的诱惑》中也曾提到这种怪兽："绛红的皮肤有珍珠的光泽，混杂着黄沙般闪烁的光亮——我的爪像钻子，我的齿像锯子，我的尾巴像标枪不停地投掷，打在我的前后左右。"

文 PM525 Harry 编 马修

2004年度PM金草莓颁奖晚会纪实

金草莓颁奖晚会堪称PM界最具盛名的颁奖典礼，同时也是PM们聚会以及展现各自个性与魅力的一次盛会，记者赶去时，由于票价告罄，只好从票贩子那高价买到，好不容易弄到入场券进入晚会现场时，正赶上晚会刚刚开始。

主办：PM525精灵联盟，《掌机王》编辑部

授权播放：口袋妖怪广播台　主持人：Harry

Harry：女士们、先生们，欢迎收看"2004年PM金草莓奖的颁奖晚会"。（中间省去感谢话客套话若干字）首先，我们有请颁奖嘉宾——美丽的莎娜多小姐和大嗓门的爆音怪先生来公布今天的一个奖项——最美丽女士奖！

特邀嘉宾席上，小智和皮卡丘在争论着："皮卡丘，超能MM（也就是莎娜多）本来不就应该是PM最美的女士吗？没有悬念啊。""那不一定。"皮卡丘不屑地说，并喊旁边一只PM，"喂，跳跳猪，你觉得哪位MM最漂亮？"一旁用尾巴弹来弹去的跳跳猪冲不远处观众席上的一只雌性长毛猪一努嘴："当然是她了。她可是我暗恋已久的女神呢。"小智暴汗……

正在聊时，颁奖嘉宾莎娜多已经款款走上了舞台，对观众们行了一个礼，朗读道："本次最美女士提名有31号尼多后，124号红唇姐，241号探奶牛，282号——本人莎娜多，还有350号美丽龙。"

而爆音怪看看手中的最终获奖名单，不禁悄悄流了一滴汗："那个……我好激动，我都说不出来了，你来说好了，莎娜多小姐。"

莎娜多微笑着礼貌地接过了名单，字字宣布起来："获奖者是，美、丽龙小姐？"爆音怪低着头，没敢正视眼睛逐渐变红的莎娜多，但听到她在小声嘀咕："哼，贱人，一定贿赂评委了！就她那三围？"

美丽龙："很高兴评委把这个奖颁给了我，本大小姐确实是受之无愧的，凭美丽度进化的我，论相貌论身材在PM界中确实是独一无二，不管怎么说，你们有眼光！"

观众席上沉默了三秒钟后，响起了稀稀拉拉的掌声——

Harry："谢谢美丽龙小姐，走好，小心，瞧，摔着了不是？下面将公布最大体重奖，有请我们的颁奖嘉宾——迷唇姐和火鸡战士！"

迷唇姐："噢，我的天哪，你比去年更帅了！"火鸡战士："谢谢，你也更美丽了。"

迷唇姐很快切入正题："获得最大体重提名的是143号卡比兽，460Kg；321号鲸鱼王，398Kg；376号钢螃蟹，550Kg；382号海皇牙，352Kg；383号古拉顿，950Kg。"

火鸡战士："呵呵，看来，不用我宣布，大家都知道了，最大体重奖的获得者是古拉顿！可惜古拉顿先生今天不能来到晚会现场，不过它也从遥远的澳大利亚带来了它的问候，请放VCR！"

古拉顿的VCR："得知获得这个奖的时候，我非常兴奋啊，可惜我现在正在赤道一带制造晴天，要知道，撒哈拉沙漠现在需要我。不过大家放心，今年7月份，我会回来给大家带来

明媚的阳光的，再次表示感谢。"

Harry一边盘算着7月时该躲到何处，一边宣布下一个奖项的颁奖嘉宾："下面颁布最轻体重奖，有请嘉宾超梦和美丽花。"

台下掌声雷动！超梦极其绅士地行了个礼："谢谢大家的热情，谢谢！"又是一阵掌声雷动。超梦热情洋溢地感慨着："隐退这么久，想不到大家还这么关心我，谢谢！这几年，我一直在洞穴中生活，准备让自己冷静下来思考自己的人生，现在我想好了，你们的快乐，就是我人生全部意义所在。"话音一落，尖叫声，掌声更是长久不息。同台的美丽花不得不重重清了清嗓子，非常大声地宣布："下面，将由我，和超梦先生颁布PM界的最轻体重奖！"这时，超梦和全场观众才记起，这次超梦是作为颁奖嘉宾登台的。美丽花问超梦："超梦大哥，您的体重

是多少？"超梦："嗯，122Kg。你呢？"美丽花："5.8Kg，我们差好远啊。"超梦幽默地笑笑："可惜还是不能入围最轻体重奖提名啊——入围名单是50号地鼠，0.8Kg；92和93号，鬼斯、鬼斯通兄弟，0.1Kg；187号弹簧草，0.5Kg；351号气象小子，0.8Kg；174号宝宝丁，1Kg！"美丽花："我们的获奖者是——鬼斯和鬼斯通兄弟！有请这对兄弟登场！"

美丽花感到了一阵凉彻骨髓的阴风，鬼斯和鬼斯通兄弟幽幽地飘上了舞台，引得观众一阵惊叫。鬼斯："我好激动，我感谢我们的父亲和母亲耿鬼，还有我的哥哥鬼斯通，我有一个和睦的家庭，我爱你们！"鬼斯通："当然还要感谢观众们的支持，最轻体重金草帽奖，我们收下了，谢谢你们！"这一幕，让刚刚经受后背发凉体会的观众们又给予了热烈的掌声。

再次一阵掌声之后，Harry宣布："下面中场休息，插播PM周边广告，各位观众请锁定口袋妖怪广播台，下辑《掌机王SP》我们再见！"

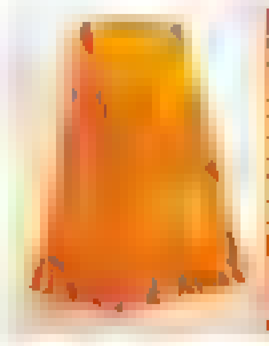
口袋妖怪可爱周边（续）

文 口袋人

广告时间了，我们继续给大家展示口袋人玩友的个人收藏，大家也不要吝惜您的东东，有什么口袋妖怪相关的，就投来大家交流，有稿费哦。

口袋妖怪邮票

口袋妖怪也有邮票版？中国口袋迷们恐怕很少人知道口袋还有这种周边，这种口袋邮票其实是某日本口袋杂志杂志社特意为喜爱口袋的朋友们印刷出来的一批口袋限量版邮票。该杂志一共分为五本，每本都会赠一版口袋邮票。而其做工也和普通邮票一样，还可以在本日地区流通使用。唉，真是可惜了国内的口袋迷们！能拥有一份也行啊。

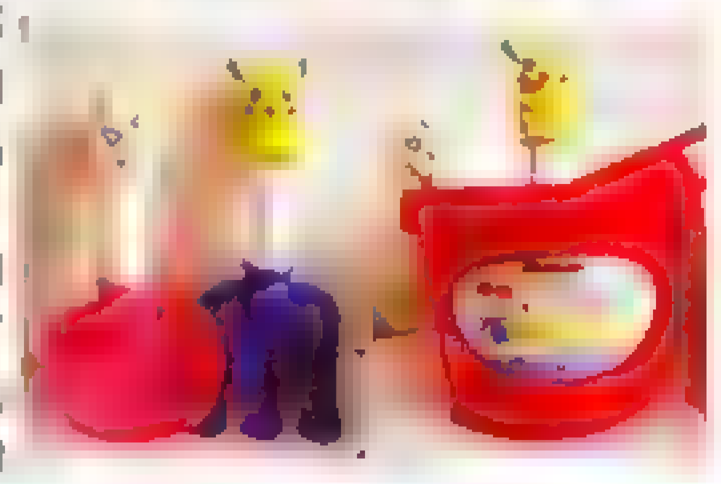


口袋不干胶立体帖纸

随着2004年的口袋剧场版《裂空的访问者》动画如期上市，接着各种其同类周边产品也在日本畅销开来。还记得童年时在自己的铅笔盒上帖的花花绿绿的帖画吧，让自己总有一种个性的感觉感觉。口袋帖画也有着独特的个性立体化图案，在晃动时，里面可爱的小精灵也会随着而移动呢。

口袋幼儿玩具

又是一款由任天堂公司设计的比较幼儿化的口袋周边。设计人把可爱的皮卡丘与波可比作为小铲、小叉、小桶等儿童玩具作为主题，让小孩子每次使用时都可以触摸到可爱的小精灵，皮卡丘的背面还印着"任天堂"字样。看到这么可爱的东东是不是想起了童年玩的堆沙城堡？

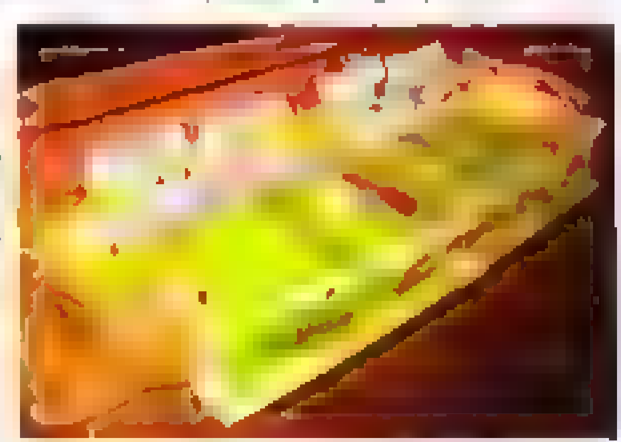


皮丘&皮卡丘围巾

冬天来了，就让可爱的皮丘与皮卡丘给你一点温暖吧。日本发售的口袋周边用品"围巾"上面印有皮丘与皮卡丘的LOGO标签，颜色为皮卡丘的黄色。采用毛绒制品作面料的围巾的材质相当不错，披在脖子上即温暖又舒适，相信每天都会给您带来惬意和快乐。

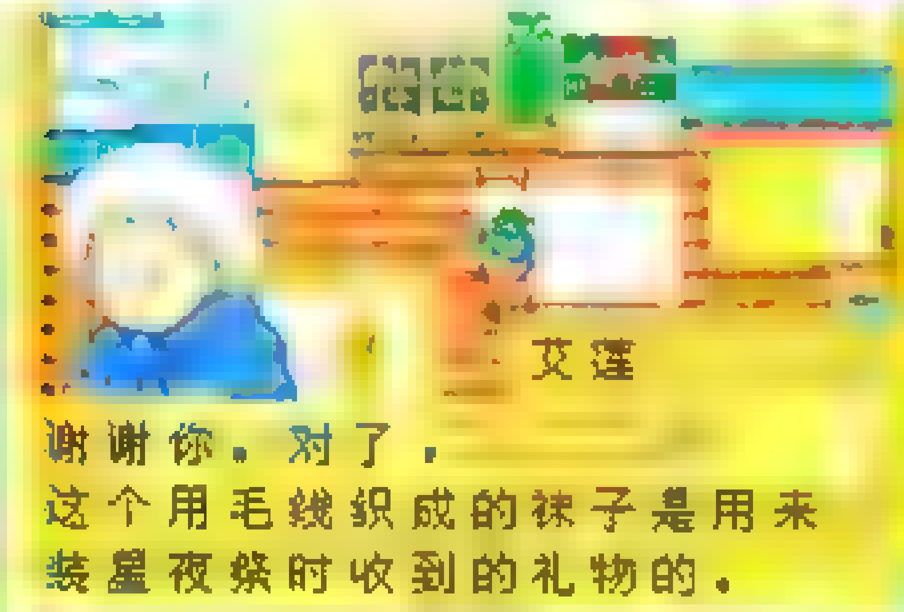
口袋妖怪纸板足球游戏

这个智力纸板足球游戏很早时就时兴起来了，日本在某口袋杂志里也做个类似的口袋妖怪纸板足球游戏为赠品。首先必须自己动手把这些可爱的口袋足球纸片剪好并粘好，然后就像图里一样。游戏由两人进行，每个队共分为4名精灵角色，场地等都是采用口袋妖怪动画里的场景，看着很亲切哦！赶快和你的伙伴进行一次对战吧。



矿石镇村镇遗琐及居民杂锦——牧场的老人们

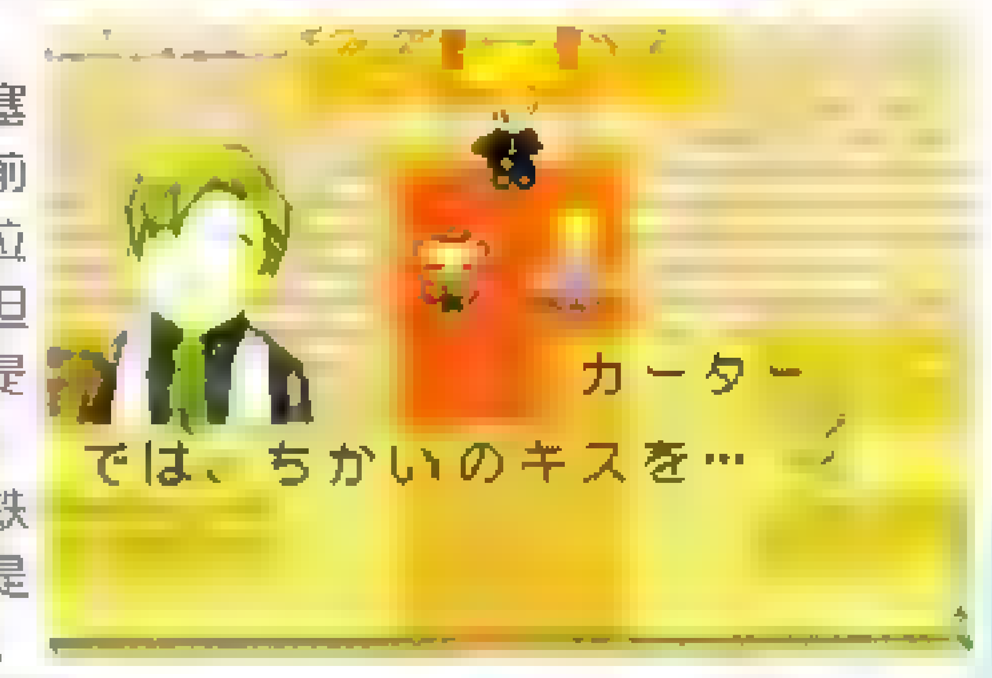
GBA版《牧场物语》塑造了很多活生生的人物，这些人物虽然只称得上是牧场生活的"配角"，但却可以令游戏显得更丰富和真实。除了年轻的哥哥妹妹外，少不了的还有老人们，今天就给大家介绍一下这几个不平凡的老人们。



有留意家具摆设的朋友相信会发现主角的床边有一个叫"袜子放置处"的地方，但是进行游戏很久后都不曾见到有什么袜子出现，其实这个与村中人气MM艾莉的奶奶有很大的关联。这位老婆婆就住在艾莉的家里，牧场最北端的左数第二栋房子，村长家的旁边。她性格平和、待人亲切，喜欢自然和小动物，不过腿脚不好，只能长期坐在椅子上而不能走行，但仍然经常在天气好的时候摆在门边（估计是得了中风，长期关心有没有打风下雨……）她也因而成为牧场中行踪最稳定的人，只要不是节日，都可以在她家中看到她坐在摇椅上（送礼就方便了^^）。比较实用主义的玩家就要问了：这样一个老太婆就算住在我家我都不会送礼给她，何况要走这么远？呵呵，那你就错了，如果你是一个完美主义者，家中那个袜子放置处就没有道理让它留空吧，如果你不想留空，那你就要花本钱讨好这老婆婆了。她虽然走不动，但她却是那镇中唯一一个会织袜子的人。获得袜子的方法比较简单：首先，平日经常送她最喜欢的东西（不过是些简单的农产品，像是苹果、牛奶、羊毛之类）增加好感，待好感度达到……之后只要在冬1～23日的一个非星期一的上午（9：00～11：00），拿上自家产的毛线球去送给她（记得是毛线球不是羊毛哦），她就会帮主角织出一双袜子来挂在墙上。袜子有什么用？这就要联想起西方的圣诞节了，别以为它只是一个装饰品哦（没有人拿袜子当装饰品的吧……！），到了冬25日圣诞节那天晚上，只要在PM9：00以后睡，就会有圣诞老人把他的礼物放在里面（礼物主要是矿石，因为是矿石镇嘛），有可能是比较便宜的秘银，也有可能是略为贵重的月光玫瑰石，得到哪种就看主角的运气喽。而圣诞老人不是别人，正是我村里另一位老爷爷——村长（老顽童？）。

说起村长，他还真是个老顽童。首先不乏老人的啰嗦，游戏开始的时候就说上一堆长长的话，真是心痛GBA的按键……然后是死要面子，自己人老力衰却又答应了邻村村长帮忙找东西，每年的冬2日都会来找主角帮忙，他要求的东西各式各样，都是随机的，分别如下：钻石、手镯、青椒、金蛋、黑之草、白之草、松茸、月亮石、AEPFE苹果和年糕。有些黑之草什么的还好办，如果是青椒一类的就麻烦了，大冬天的叫人怎么拿青椒给他……所以建议在冬1睡前能做个存档，如果碰上自己拿不出手的东西就读取存档，直到他要求能够垂手可得的东西为止。再有就是他把真实之玉收藏在冰箱里面的怪异嗜好，而我们最多只能把它放在置物柜中，当你获得8个真实之玉以后，到村长家的冰箱那里可以获得最后一个真实之玉。另外就是喜欢学圣诞老人跳烟囱送礼物了，老人关节脆弱就不应该做这么危险的事情嘛，如果晚上睡觉忘了把火炉的火灭掉他就会——

最后一提的是，在《女生版》里面，冬30睡觉的话会随机出现恶梦事件，其中一个就是和村长结婚哦，还好只是做梦……



如果说村长送礼是袜子事件的结果，那么塞巴拉的毛线机做出来的毛线球就是袜子事件的前提了(老爷爷们有着千丝万缕的联系)。虽然这位老人平时态度严肃而且对年轻人也比较严格，但他可是一位主角必须打交道的人物。因为无论是靠农业发家，还是靠渔业致富，都离不开工具，而无穷梦想的实现靠老爷爷留下的那些黑黑的铁质农具是不行的，必须对道具进行升级，他就是那个帮你升级的人，农具相关的东西以前说过，这里就省了。在购买了牛羊之后，照顾牛羊用的挤奶器、刷子和剪刀都是要来这里购买的；当对牛羊屋和鸡屋进行过扩建之后，我们就可以带着金刚石去找他打造牛奶、羊毛和鸡蛋的加工机，送给艾莲的毛线就是通过把羊毛放进加工机加工而成的；他还提供用奥里哈钢打造首饰的业务，获得首饰以后再卖出去能够小赚一笔，不过几天才一个，不算入赚钱之道。

最后，要获得羊毛的前提是必须要有羊，袜子事件前提的前提让我们想到了牛羊牧场主穆奇这老头(千丝万缕……)。既然是牧场，牛羊自然是必不可少的动物，穆奇就是售卖这些动物的老头(包括和动物相关的物品)。他和他孙女一起居住，生活挺自在的，经常和孙女去泡温泉，是个健康的老头。他有一个女儿，不过把梅寄放在穆奇家以后就再没出现过，只能通过穆奇打电话事件得知他的女儿经常在外忙碌，没时间回来看女儿。为此老人家多了个心事——没人照顾处在正需要妈妈的年纪的梅。还好两爷孙都是乐观的人，在牧场这个平和的村庄快乐地过活着。这老头是我们一开始就要和他接触的人，不为别的，就为他那匹马，如果错过了就要等第二年才能得到了。所以刚开始游戏的时候记得去直接和他对话一次，几天后他就会送你马了。

牧场里面的老爷爷都有很有趣的故事，是组成牧场世界必不可少的一部分，尊老爱幼是我们的传统美德，大家多关心这些老爷爷，让牧场生活更有人情味吧

牧场村民的介绍基本上就到这里了，截稿时截间NDS版的《牧场》已经发售，下期开始我们会放上NDS版的"牧场初体验"，期待这个游戏的朋友不要错过了。

文 火花天龙剑 桂木弥生 编 LIKY

火纹大陆

艾雷布大陆社会学讲座（一）

▲艾雷布大陆的整体地形图。

艾雷布大陆有着千年的历史，自一千年前，人类打倒了宿敌龙族，他们便主宰了这个世界，开始建立完全属于他们的社会和他们的文明。

平心而论，GBA上的《封印》《烈火》两作已将一个大陆的世界观设定得相当完善。其完善程度丝毫不亚于曾经在FC以及SFC上缔造出的任何一个FE世界观。人物关系、历史、文化、地理等等设定都极为严谨，贴近现实。在研究它时，完全可以将其当成一部地区资料来看待，因为理解了这些设定，也就能理解制作人通过这世界观所想表达的东西。

今天，我们这里的艾雷布大陆的社会学讲座就开课了。我们所要讲的社会学，不是要为大家讲述哪位人物的传记或是谁谁谁的浪漫史，也不是给大家讲历史上哪位所谓的"英雄""帝王"的丰功伟绩。我们要讲的就是这再平常不过的地理，还有与这艾雷布地理密切相关的一些东西。原因很简单，生活的地理环境决定了人们的文化习俗，各种文化习俗的交流、人和人的交往组成了历史，而我们所熟悉的人物们则是生活在历史中，是历史大海中的一朵小小的浪花。

进入正题，艾雷布是一块大陆，（首先要确定一块大陆不代表是一个世界，在海的那边可能有另外一个文明，所以大家也要提防老任几年后再来个异大陆文明啥的。）大陆由八部分组成，东方大国贝伦，西方大国艾特鲁利亚，北方的苦寒之地伊利亚，东方的草原萨卡，位于大陆中央的利基亚地区，再就是传说中埋藏着超古代文明的纳巴塔沙漠，最后就是唯一不是陆路接壤的西方三岛和魔之岛维罗尔。其中人类们所主要居住的就是贝伦、艾特鲁利亚、利基亚、伊利亚、萨卡这五个地区。其他三个地区则被人们视为神秘且可怕的地方，自然是少有人烟。

贝伦

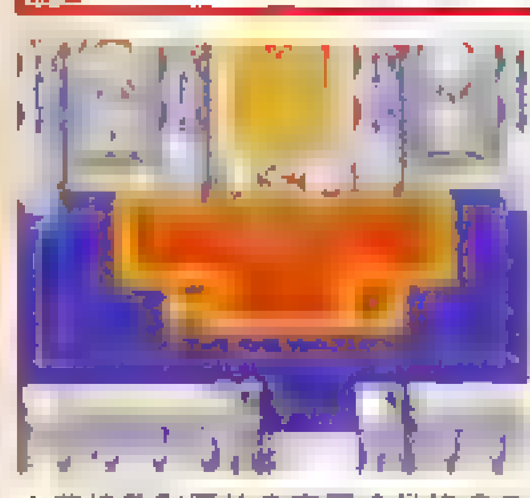
贝伦地区在千年前是龙族的群聚地。龙族也是分种类的，比如我们在游戏中常见到的火龙，以及传说中的神龙族，再就是妮妮安那种的冰龙。当然也还是有其他种类，而当时，贝伦地区就是绝大多数龙族居住的地方。龙族战败后，英雄哈尔特穆德在此建国，建立了贝伦王国。因为这里以前是龙族群聚地，各处都有着不少龙族文化的气息，而龙也慢慢成为了贝伦的代名词，比如军队中的高级将领被称为"龙将"。可能在其他地区的人心中，龙是可怕的生物，但在贝伦人心中龙却有一种熟悉且尊重的感觉，当然这与贝伦盛产飞在空中的类龙也有很大的关系。贝伦地区以山脉为主，少有的几块盆地地区也是冷热温差较大，可以说这里不太适合农作物的生长。就是这样相对恶劣的环境造就了贝伦人坚韧不屈的性格，而《封印》中的布雷妮娅以及众多的贝伦兵士就是种民族

▲贝伦王宫并不华丽，但是高大的石柱和庄严的用色，却让人肃然起敬。

▲如图所示，贝伦山脉、高山林立啊。所以龙骑士很多。

性格的真实写照。当然，国家尚武的精神也使居民们大多好战，这也是贝伦成为军事大国的直接原因。身为军事大国，贝伦的武器制造业是十分发达的，在这里有着许许多多优秀的武器制作者，就连一般街市上都能见到在其他地区很少见的锻制武器和做工讲究的必杀系武器。生活环境的恶劣，也没有难倒贝伦的人民，他们还是凭着自己坚忍不拔的性格将国家建成了一个不论军事还是经济都强大的超级大国，另外，龙的传说以及八神将的传说，更使这个地区罩上了一层神秘色彩。

艾特鲁利亚



▲艾特鲁利亚的王宫不论是格调还是配色，都体现出了该国的文化底蕴，看还有红地毯。

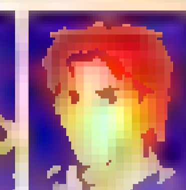
传说在"人龙战役"之前，这里曾是人类群居的地方，也有人说这里是人类文化的发源地。暂且我们不去管这些吟游诗人怎么去传说，就我们所知道的，艾特鲁利亚在"人龙战役"之后就成了大陆的宗教文化圣地。大家都知道，八神将之一的圣女艾莉米奴所建立的艾莉米奴教团的总部就在艾特鲁利亚。而艾莉米奴教又是大陆惟一的宗教，可以说其信徒是成千上万，甚至在大国贝伦，其教团也有着巨大的影响力。再加上文化的高度发达，使得各地区都派使节来此学习取经，艾特鲁利亚显然已成为整个大陆的精神核心。假如贝伦可以以武力来征服人的肉体，那艾特鲁利亚就可以以自己的宗教文化来控制人的精神。这一点在《封印》中就得到了最好的诠释，得到了艾特鲁利亚的帮助后，利基亚军才能在对贝伦的战争中转守为攻。艾特鲁利亚特有的宗教与文化，以及该国高度发达的经济使人们的生活十分优越，只有物质生活发达了，人们才能更进一步追求思想层次的提高。因而艾特鲁利亚的人普遍都是谦和、友善、知书达理的。但是，正所谓优越且节奏慢，缺少竞争的生活会使人慢慢腐化。艾特鲁利亚的一部分人则成整日沉醉在美好的生活中，不思进取，这一现象在贵族中特别常见。

利基亚

▲奥斯迪亚侯尤瑟是一个思想进步的政治家。

利基亚地区并非是个统一的国家，其包含了菲雷、桑塔鲁斯、奥斯迪亚、拉乌斯、基亚兰、阿拉芬、卡多雷、多利亚、多斯卡娜、塔尼亚这10个诸侯领。其中菲雷有着《封印》《烈火》两代的主角，奥斯迪亚则是利基亚十诸侯同盟国的盟主，也是诸侯国中最强大的。阿拉芬领，它是10个诸侯领中商业极为发达的地区，其东临萨卡和贝伦，与这两地的商业活动是十分频繁。拉乌斯领运气不是太好，在两作中都扮演了背叛同盟的角色。其他剩下的几个诸侯领，有的在游戏中出现过一两面，有的则是只出现在剧情中出现。利基亚处在大陆中央，且还是诸国同盟，这样的政体和地理位置，注定了它会吸收大量外来人员。各地的佣兵、商人、手工业者、艺人都会云集于此。

▲《烈火》时代的利基亚各诸侯，可惜在游戏中只出现了6人，其中左下的阿拉芬侯是个大众脸。



▲封印时代出现了3个诸侯，其中的某人已是大胡子了。

虽然可能有些不恰当，但利基亚完全可以比做是个大陆文化、军事、思想的交流集市。也正是因为这种特殊性，利基亚人的思想意识较为开放，不会受太多旧有封建思想的束缚。单这一点，就是东西两个超级大国所达不到的。因此，到了奥斯迪亚侯尤瑟任盟主时，他才能提出一系列追求民主的政策。由此可见，一个地区的文化思想开放程度是有多么的重要。作为大陆贸易的中转点，利基亚也有许多自由商人，他们四处旅行，将东边的货物带到西边，带动着整个大陆的经济。久而久之，利基亚自身也成了商业发达的地区。论军事力量，利基亚自然是比不上两个超级大国。比如说其并非统一国家，军队调动上有着许多问题，这使使利基亚在打持久战时会出现严重的后患。不过，长久年来，利基亚并没有和任何国家交过战，因为其他国家都清楚，与利基亚交战就会切断自己与它国的经贸通路，就会严重影响自国的经济，这是十分愚蠢的事。也就只有塞菲尔王这种完全不是为了"利益"而去战争的人，才会"蠢"到去攻打利基亚。

[illegible]

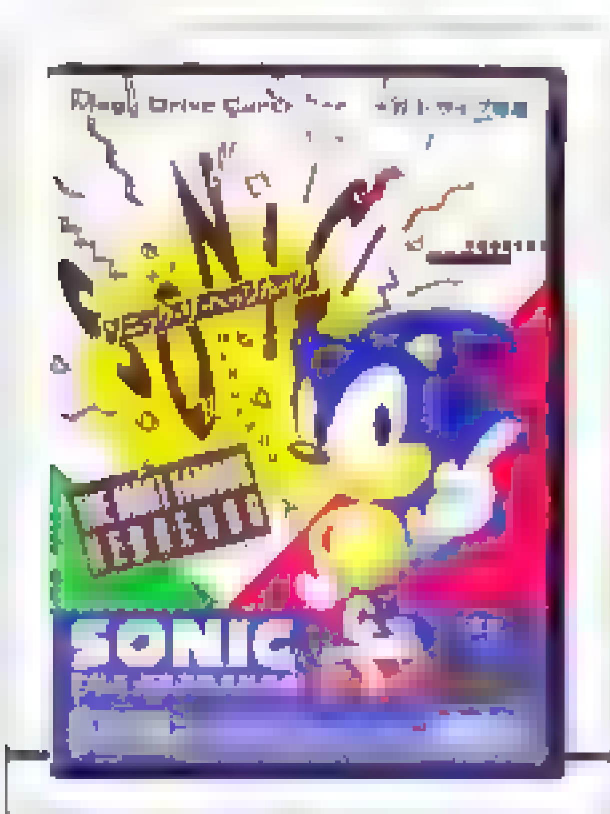
热烈庆祝!《索尼克》新作终于公布啦!而且是伴随索尼克步入游戏星光大道的当天公布,实在是双喜临门呀!不过这次公布的家用机版新作并不是《索尼克英雄》的续作也不是《索尼克大冒险》的续作哦!而是一款以阴影为主人公的全新作品。因为阴影和索尼克本身的能力就相差不大,因此基本的玩法似乎也是按照《索尼克大冒险》的调调。但在游戏的最新影像中,阴影除了拥有索尼克的基本技能外,还增加了一把机枪作为攻击武器,而且似乎还能更换成其他种类的武器呢!最让人吃惊的还是阴影还能利用那双喷射鞋做出高速飞行的动作!SonicTeam把阴影变得如此神奇,难道以后打算把他代替掉小索?(哭…… 索索你好可怜哦!)不过现在最希望的还是NDS上的《索尼克DS》赶快公布新消息吧!都等急了啊!另外索尼克集团的董事长NaNaYX邀请全国的索尼克Fans到他的网站作客,网址是http://bbs.sanfeel.net/b500.0mx/cgi-bin/forums.cgi?forum=6,另外他和GD鼠也会出现在Levelup.cn上哦!

▲星光大道上的小索真是可爱啊!

索尼克博物馆

1989年,还未为大众所知晓的SEGA公司正式发售了16位家用主机MEGA DRIVER。

1991年,已小有作为的SEGA决定用这部当时最为先进的家用游戏系统挑战当时的游戏界霸主任天堂。至此,游戏界无人不知无人不晓的"十年战争"终于打响了。



今日,GD并非是为解析这段沧桑历史而来,也不是来宣扬SEGA屡战屡败、屡败屡战的精神,而是彻底揭密SONIC的诞生过程。

80年代末90年代初,任天堂的MARIO是家喻户晓的游戏人物,正是这个矮矮胖胖的意大利水管工将更多的人们引入游戏世界这一新的领域。所以MARIO在当时游戏界的象征性地位是绝对无法撼动的。偏偏SEGA就是那么喜欢挑战,而且处处那么硬派,这也注定了它一生可歌可泣的宿命。

若想使MD战胜FC,首先必须为MD量身度做一款具有代表性的游戏,同时,也必须使SEGA这块招牌深入人心。基于这样的决策,SEGA决定打造一位如同MARIO一样能代表公司形象的吉祥物。而对于MARIO这样一款"定义了横版卷轴动作游戏"的神作,想要战胜他谈何容易?不过正所谓人无完人,任何一款游戏同样不可能趋于完美,于是SEGA唯一的办法便是努力挖掘这款神作的不足。不知是不是上天开了个星际玩笑,与任天堂"日本花札老铺"的背景完全背道而驰的是SEGA公司曾经的"美国军用电子娱乐设施供应商"的身份。一个是老

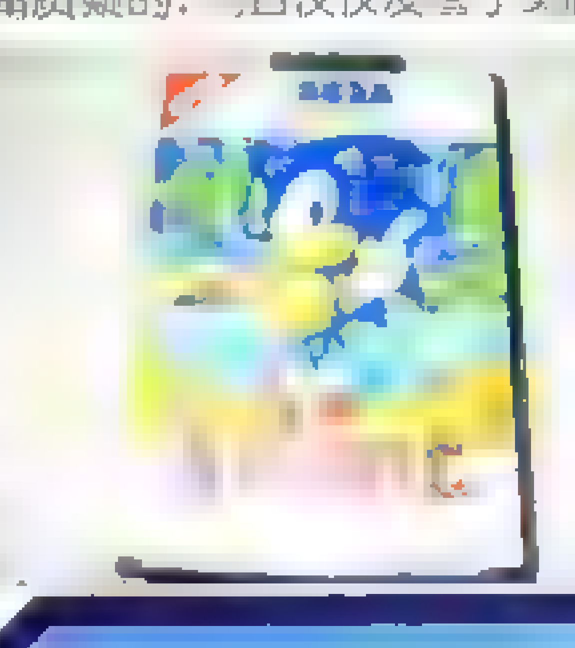
铺，另一个确是新兴企业的代表。即是说，任天堂的游戏注定了不可能与"COOL"沾边，也就是现在仍为SONY、微软等津津乐道的"任天堂 保守"，当然这里的保守并不代表没创意，而是不够时尚。找到了对手的弱点，SEGA自然要好好利用，于是"够酷""够炫""够爽快"便成了还未成型的SONIC的代号。这里有则不知是真是假的小道消息，据说中裕司为了更全面的了解对手，在策划期间不停地把玩MARIO，但是始终玩不过第一关（汗），这下他倒是有点郁闷了，于是也只能吃不到葡萄说葡萄酸，道了句"这游戏跳来跳去的有啥好玩。"便下楼去买啤酒了。静静的马路上忽然有辆跑车飞驰而过，嘿，中裕司倒是来了灵感，他决定要推翻MARIO所下的定义，塑造一款不需要精确操作、速度又极快的爽快型游戏，而这正是历代SONIC的卖点。

正是基于这样的理念，SEGA公司在针对各类动物的试验后，筛选出来的"最速之物"有两个——刺猬和鼬鼠，后来经过讨论，觉得刺猬背负的刺更具速度感，HEGDEHOG的发音也很COOL，于是SONIC的形象便初步定下了。此后由大岛直人绘制出了这一家喻户晓的形象。至于"SONIC"这个名字则是某位员工无意间提及的，策划人员听后觉得既好听又是音速的意思，非常符合SONIC的制作理念。

1991年6月26日，SEGA于美国正式发售了这款全社上下寄予厚望的《SONIC THE HEDGEHOG》。这只蓝色的小刺猬一经登场便大受欢迎，游戏中如此之快的卷轴速度是同时期的其他游戏所难以企及的，而且其画面之绝妙也给无数玩家留下了深刻的印象，充满电子味儿的音乐也非常符合游戏的风格，本作可谓是充分发挥了MD的机能。最重要的是游戏的玩法与MARIO迥然不同，比起笨笨慢慢的MARIO，他很快，喜欢不顾一切得向前飞驰。操作也全然没有MARIO那般复杂、强调技巧性，除不可或缺的方向键外，他只需一个跳跃键，并且游戏节奏十分流畅，舍去了烦人的躲避，也无须精确的跳跃，惟有冲刺冲刺再冲刺，完全符合SEGA公司的美国背景。对于"刺激"至上的欧美玩家而言，这样一款名副其实的"音速"游戏，的确是非常新鲜的风格，并且也非常合胃口。一个月后，日本方面也发售了，虽然不及欧美方面的反响那般热烈，但也算是掀起了一阵不大不小的SONIC流行风。最终《SONIC THE HEDGEHOG》在全球卖出了400万份，完全达到了SEGA的初衷。同时，这也代表着SONIC悠远漫长的系列迈出了第一步。

至此，16位时代的SONIC作品介绍将告一段落，下一期开始SONIC世界将会步入次世代，希望各位一如既往的支持，谢谢

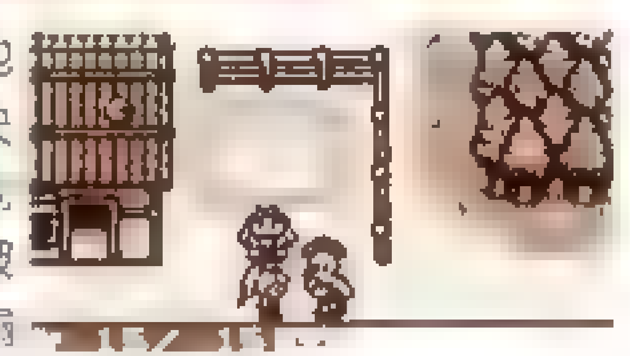
这期的新异时刻，展示的是MS版SONIC。MS，不太清楚是啥吧？说白了就是SEGA三代，即MD之前SEGA公司的家用机。这款游戏没啥好说的，就是MD版《SONIC THE HEDGEHOG》的向下移植，不论那一方面都不及MD版也是毋庸质疑的，而且仅仅发售了美版也应证了SEGA赚钱的意图。（GD从易趣上买来还真不便宜）介绍它没别的理由，还是那句话，只图大家看个新鲜



文 kenyo 编 KY

月影村的恋人——爱与痛的边缘（下）

（续上辑）西林觉得自己已经在月影村逗留太久，而且月影村也回复了和平，再留下来也没什么作用了，所以第二天早上，他便决定要离开，全村的人都来到村口送行，场面非常感人。弗美的临别礼物竟是一个热吻，西林的眼睛眨了几下，脸变红了，这个表情被刻画得非常生动。以前笔者一直以为安排小桦与西林吻别比较煽情，现在发觉错了。从当时的社会背景来看，两个成年异性还不适合在村人面前做一些亲昵的动作，虽然大家都明白他们的关系。小女孩弗美的吻是纯真而感激的吻，比较容易被大家接受，而且也正影射了小桦对西林不够干脆直接。就在众人对小桦不来送行表示疑惑之时，小桦终于和她的爱猫姗姗出场，这是小桦从逃避走向成熟的转折点，既然逃避不了，就坦然承受。



小桦虽然明知到答案，还是问了一句"我们还能再会吗？"西林苦笑了一下，"也许吧"。没有太多的临别话语，小桦默默地把刚采集到的药草放进了西林的道具袋里，"一路顺风！"千言万语化作一句话。最后的离别高潮部分更是感人，西林一步一回头，大家拼命挥手告别，"保重啊！""路上小心啊……"之声不绝入耳。其实大家都希望西林能够留在月影村，而且都希望小桦能直接和西林说出心中埋藏许久的话，让西林能回心转意留下来。无奈，小桦始终没有勇气说出口……

月影村出口出现了不少超级强劲的怪物，西林与大蛇一战的旧伤还未完全康复，明显有点力不从心，以致又增添了不少新伤，于是只好退回月影村养好伤再作打算。

当西林回到了月影村，村人们都以为西林是放不下与小桦的那段感情才回来的，而小桦自然分外高兴，对西林包扎伤口和照顾更加用心了。

但是西林回来毕竟只是养伤的，小桦也明白这一点，她把悲伤和痛苦埋藏在心底，表面上还是有说有笑的，一想到心爱的人就要离开自己，内心就有如滴血般的煎熬。小桦的强颜欢笑正说明了她走向成熟坚强的一面。

小桦主动约西林去神社参拜祈愿，"西林君，这是我为你求得的鸣龙神社护身符，带在身上可以辟邪保平安。"别以为是护身符这么简单，其实这是小桦送给西林的情物，她的思念和眼泪已经融入其中，与护身符一起伴随着西林。

小桦美丽而温柔，自然有不少人暗恋她，木匠和神社的清洁工就是其中的两个。自从西林出现后，他们就觉得自己完全没有了竞争力。爱一个人，就希望她过得好，过得开心。所以木匠终于按捺不住，打算亲自向西林说清楚，希望西林能好好对待小桦，不然就会用拳头来招呼他。木匠拜托宿店的大婶转告西林，约好在神社前见面。戏剧性的是，木匠恰好在神社遇到了小桦，于是便先跟小桦交谈，而西林来到神社时，谈话刚好开始，便躲在树后偷听。这是以委婉间接的方式让西林明白小桦内心的爱、痛苦和悲伤，木匠与小桦的这段对话可以说是重头戏，小桦感情流露的高潮部分，同时也是本文的主题"爱与痛的边缘"的中心之处。

"很早我就想说的，你是喜欢西林么？"

"只要见到他……我就非常开心。"

"真的喜欢吗，那个人的人生注定是到处旅行飘泊的啊……"

"……"

"果然……小桦对西林……很在乎……"

"西林君不是这儿的人，而且，他想要离开月影村了……"

"那，那样子啊。但是，现在对他说'为了我，请不要走'也没用吗？而且，西林可是具有打倒大蛇实力的人，不知什么时候就会脱出月影村出口了。即使这样，小桦你无论何时见到他还是要强颜欢笑么？为什么呢？也许一生中再没有相逢的机会了……"

"我……我也想跟他在一起的……我考虑过很多次的……但是，如果在一起的话，一定只有困惑和迷茫吧，而且……而且我只能在这个村里生存……所以，我放弃了跟他在一起的想法……既然选择放弃了，那么所有的一切都忘掉算了……"

上面的一段精彩对白中，木匠的"出れない"与标题画面的"デレン"相呼应，详细解析请看文章结尾。可以说，在西林未脱出月影村之前，一切情感都是围绕着这个关键词，同时这段剧情也是整个故事的轴心部分。木匠说完之后，小桦有一个转身的动作刻画。此时小桦被说到心里的痛处，晶莹的眼泪已经在眼眶里打转，转身是避免被木匠看到留泪，这个动作衬托出小桦内心悲痛到极点。最后，小桦的心理防线终于崩溃，再也控制不住泪水，掩面而跑。这说明了小桦虽然表面坚强其实内心还是很脆弱的，此刻她最需要的就是西林的安慰话语。明白了小桦内心情感的西林，不由感叹命运弄人。"你的爱我会永远记住，但是我无法给予你同样的爱，原谅我。"

西林还是无法违背他的宿命，他明白自己不能给小桦幸福，再待下去只会增加小桦的痛苦，于是选择了在半夜时分悄悄地离开月影村。他带走了小桦长久的思念和悲伤的眼泪，却留下了深深的遗憾。最后的结局画面，西林脱出月影村出口之后回忆起小桦的事，心中感慨万千，停下脚步回头望向月影村的方向两次。第一次也许是西林对未能与小桦终成眷属深感遗憾，并对因此给小桦造成的伤害深感愧疚，此刻西林一定是泪眼朦胧，喃喃地念着周星星的"曾经有一份真挚的爱情……"第二次回首也许是西林在默默祝福小桦早日找到新的爱人，而自己也决心继续自己的风来人生涯，去追寻心中的梦想。

最后从标题画面的角度剖析一下，此作的标题画面会随着游戏进程改变是一大特色。开机后西林的名字变为デレン，整个词其实就是"出れない"。ない在终止形用法时也可用ん代替，所以全部用片假名表示就成了デレン了，与副标题"月影村的脱出"相对应，意思就是未脱出月影村。这个只是表面的意思，实际上这是小桦的内心直白，那就是"请不要走"，充分表达了小桦对西林的爱慕之情以及想让西林留在月影村但又难于启齿的矛盾心情。当突破月影村出口之后，西林的名字又变为ミレン，ミレン意思为留恋、恋恋不舍，与副标题"月影村的恋人"相呼应，直接表明了西林难以释怀与小桦的感情但又不得不面对自己是风来人必须旅行漂泊的命运。

好了，《月影村的怪物》的解析就说到这里了，各位看了之后应该对剧情有新的认识了吧，有没有再重新玩一次的兴趣呢？此作已经移植到PC上，画面素质强于SFC版，增加了更多的新道具和新迷宫，有条件买到PC版的玩家可以尝试一下。有点不满的是，虽然当时由于GB卡带容量的限制无法进行更多的剧情描述和刻画，但是移植到PC上依然是原封不动，没有增加剧情去详细地渲染一下西林与小桦的这段恋情，实在令人遗憾。

▲《月影村》PC移植版虽然加强了画面和音乐，却没有增加剧情去详细地渲染一下西林与小桦的这段恋情，实在令人遗憾

Kenyo注：因为《沙漠魔城》中设定有护身符，所以我把这个道具融入了月影村，作为小桦给西林的情物，这是原创剧情(^ ^)，用以代替小桦第二次给猫的情节。其他的剧情虽然有点YY成分，但都忠实于原作。

i-MODE“《QUIZ逆转裁判》系列”第2弹《矢张的灾难？果然逆转！》配信开始

从今年3月14日开始，日本i-MODE手机用户可以在Capcom专门面向i-MODE用户的站点“逆转裁判i”中下载到“《QUIZ逆转裁判》系列”的第2款作品——《矢张的灾难？果然逆转》了。在费用方面，每个月为315日元（相当于25元人民币左右），对应机种为FOMA900、901i系列。

《QUIZ逆转裁判》是以《逆转裁判》为主题的选择问答游戏，玩家需要从4个不同的答案中选出正确的答案才能推进游戏，最终获得无罪判决。今年1月24日，该系列的第1弹开始配信后受到了极大的好评，所以顺势推出第2弹也在情理之中。正如游戏副标题中写的那样，这次的主角依然将会是成步堂的老友矢张政志，为了证明他的无罪，玩家必须扮演成步堂去挑战一个又一个难题。游戏中的一些问题比较有意思，甚至还会涉及到《DQ》等其他游戏中的内容。此外，游戏中的一些证物将会发挥道具的作用，灵活运用它们的话对游戏进行将会非常有利。

▲可怜的矢张又被逮捕了

▲气急败坏的矢张

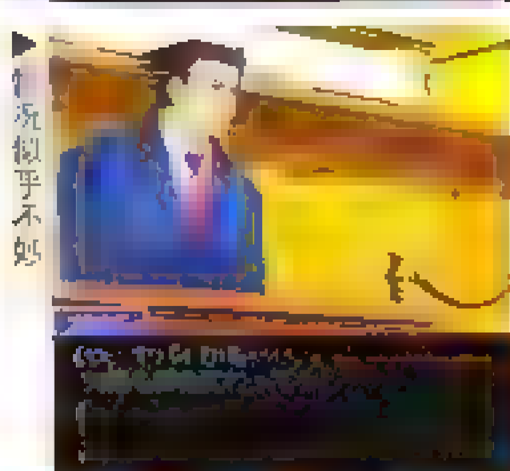
▲要想无罪释放，就只有完全答对的可能吧！

▲《DQ》中的复活咒文到底是什么呢？

▶使用“思考者像”就可以使备选项由4个变成3个

▶游戏中也会涉及到一些专业知识

▶矢张在公园散步时听到了铃声


▶情况似乎不妙

逆转CASE9：回忆的逆转

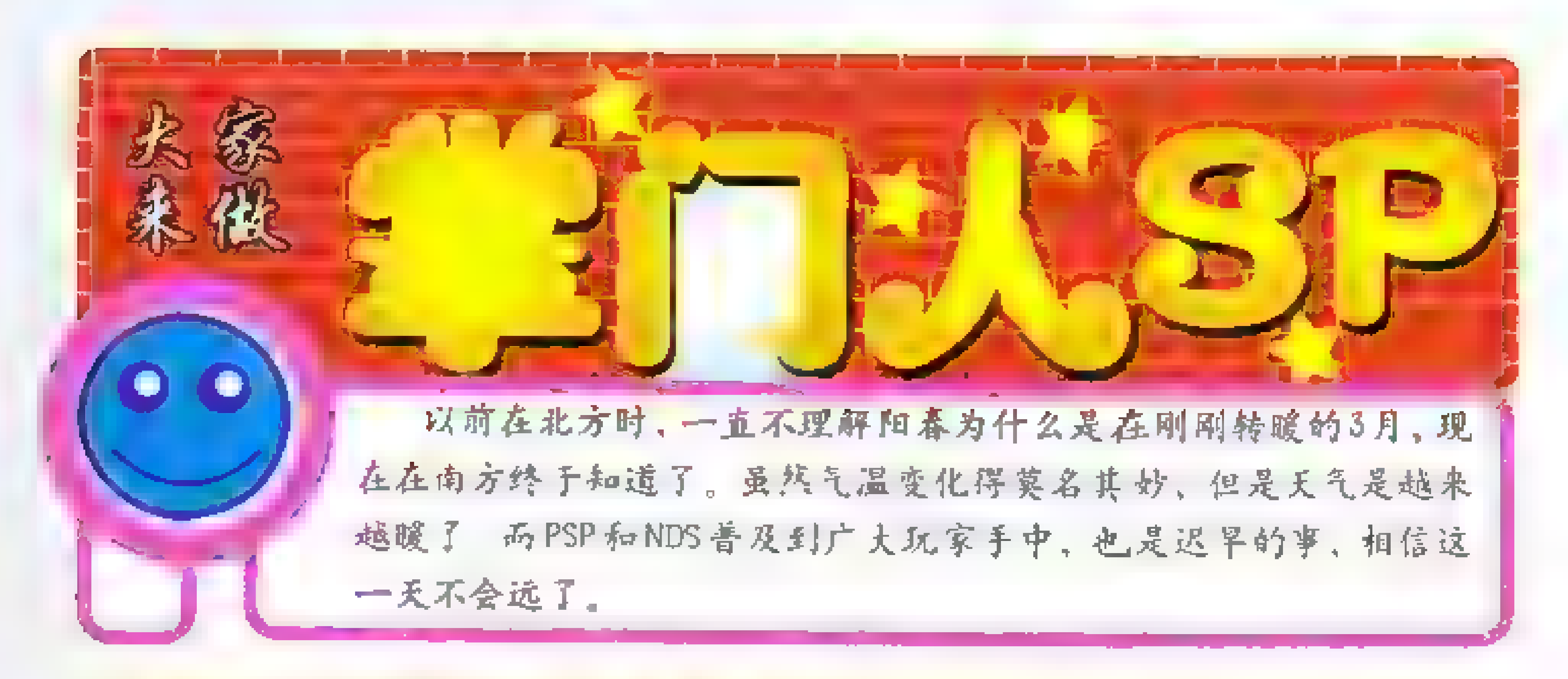
案件回顾： 本案发生在《逆转裁判》第一作故事的3年前。勇盟大学校园内发生了杀人事件，药学部的吞田菊三触电身亡。死亡时刻推定在4月9日下午3点左右，事情发生后不久，经过事发现场的学生就将此事通报了警方。当时也在该校艺术部就读的成步堂龙一以犯罪嫌疑人的身份被警方逮捕，他与死者之间究竟是何关系呢？

PROFILE：“《逆转裁判》系列”的主角，勇盟大学艺术部学生。当时的成步堂龙一才21岁，一脸稚气，甚至有些傻乎乎的感觉。当然，那时的他还没有以成为律师作为自己的人生目标。在案件发生的那几天，成步堂正好得了感冒，一直咳嗽流涕的，他身上那件粉红色的毛衣是正在交往中的恋人千奈美亲手织给他的。关于成步堂龙一，我想玩家们已经相当熟悉，再此就不浪费笔墨了。

PROFILE： 勇盟大学药学部的学生，美柳千奈美的旧男友，非常喜欢英国。在本话的开头，吞田菊三把成步堂叫了出来，并忠告他远离千奈美。但是，在与成步堂道别后不久，他却触电身亡了。吞田菊三是一个相貌英俊的男子，并

且为人也比较厚道，这从他冒着被成步堂误解的风险对他提出忠告中就可以看得出来。“吞田菊三”这个名字的日文读法与“饮んだ效くぞ”完全相同，可以理解成“一吃药就生效”。因为吞田本身就是药学部的学生，所以说起这个名字可谓相当贴切。在喜欢英国这一点上，其实是巧舟先生参考了神谷英树（《鬼泣》、《红侠乔伊》制作人，逆转检事官声优）的个人爱好，因为神谷本身就是一个不折不扣的英国fan。

PROFILE： 就读于勇盟大学文学部的学生，成步堂龙一的恋人，也是本次杀人事件的目击证人。千奈美的长相十分甜美，身边一直有蝴蝶围绕，手中的阳伞更是让她看上去像极了一位千金小姐，甚至连裁判长和检察官亚内武文都被她迷得晕头转向。但与可爱的外表不相符合的是，千奈美的为人非常阴险狠毒，她与人交往都是有目的的，不管是前恋人吞田菊三还是后来的成步堂龙一，都只不过是她的一颗棋子而已。千奈美可以说是《逆转3》中的一位重头人物，在后面的几话中戏份也相当多。



以前在北方时，一直不理解阳春为什么是在刚刚转暖的3月，现在在南方终于知道了。虽然气温变化得莫名其妙，但是天气是越来越暖了 而PSP和NDS普及到广大玩家手中，也是迟早的事，相信这一天不会远了。

马修近日沉迷于几天前在PSP版《真 三国无双》，某日在虎牢关单挑砍死吕布后甚是疲惓，乃伸一懒腰，边品咖啡边叹："困了有地方睡，冷了有衣服添，饿了有地方吃，想玩了有NDS和PSP，工作了有自己的电脑，若再找个女朋友、再买个车、再买套房子，人生就完美了……"

▲玩友莫古利自制的个人限定版NDS。

我在玩《塞尔达 神奇的小人帽》时有件非常有趣的事，我和别人拼了碎片，镇上的鬼魂消失了，变小后进了屋子，竟然被一群黄色小鸡围攻，从满血到了一颗爱心——我要报仇！于是我就玩杀鸡游戏，我盯着黄色的鸡用剑劈，把它逼到桥上，再乱剑射之 最后用炸弹"BOO"的一声，鸡被炸河里啦！爽啊！哈哈……

上海 张崎鼎

唉，冤冤相报何时了，须知"苦海无涯，回头是岸，放下屠刀，立地成佛" 不过说起"《塞尔达》系列"里的鸡确实强，几乎每作《塞尔达传说》里，马修都会拿刀拼命砍鸡，结果一群鸡铺天盖地的飞来把马修干掉。（错了，不是马修，是游戏里的林克 -）

众小编，你们好，我听说神游要发售神游NDS，不知道这个消息是否属实？和日版的一样吗？价格会怎么样呢？

包头 党磊

马修从神游处确认，神游正在紧锣密鼓地做着行货NDS的各种相关事宜，神游堪称真正脚踏实地为中国游戏业的发展做实事的实干者，大家一定要支持哦。至于和日版相比，神游的DS只能更加本土化，更加适合中国玩家。而价格，在神游官方公布前，马修也只能告诉各位——神游会给大家以惊喜！

我妈在帮我收拾东西时，突然脸色一变，厉声问我："这个东西社会上不是查得正严吗？你怎么还看！"我心头一紧，以为又买了什么不该买的东西，走到她跟前一看，原来是《口袋光环》，她拿光盘在我眼前晃晃，问："这是不是前一段时间查得很紧的'口袋书'配套的？我……

罗纳尔南

汗，《口袋光环》的"口袋"竟然被联系到这上了。（所谓"口袋书"，即64开本的日本盗版漫画，因为有色情、暴力内容夹杂其中曾一度受到一些人士的声讨及扫黄打非的重点整治对象。）

马修大哥，你过来一下（以下私语）："我知道你也是个口袋FAN，不如……偷偷地把口袋妖怪广播台给扩建了吧（阴笑中）。

湖南 刘卓鑫

唉，马修也是苦呢，无奈专区地带人人平等哦，呵呵。其实，要用短短两页的东西让众FANS满意，专页还是很考验小编的能力的。

亲爱的编辑　在下有几个小小的问题想请教　①烧录卡中Link ZIP2与EZ2的运行稳定性，哪个更好？2 烧录卡中128M与256M哪个更实用？3 能否将卡中存档上传到电脑来保存？我真诚而急切地等待着您的指教！

忠实的读者 GUTING

①严格意义上来说，EZ2PS才算是正式的第2代EZ产品，硬件支持记忆方式的EZ2PS很稳定。ZIP2也很稳定，但由于是打补丁支持记忆方式，所以可能对于一些游戏的新的记忆方式不能在第一时间支持——当然，GBA游戏也出得差不多了，现有的记忆方式差不多都支持了。

②256M更实用，不仅是因为一些游戏的容量已经达到了256M，而且大多数汉化后的128M游戏也都超过了128M。所以，256M烧录卡更为实用。

③完全可以。

我一同学看了《掌机王SP》第10辑的漫画后说："三种掌机就是都给了樵夫，也没有用的。"我搭腔之："你鄙视劳动人民不成？""哪里。"我友道，"三个掌机有一个相同的弱点，就是怕进水。"我那个流汗……

天津 えんけん

嗯，您同学说得也有道理嘛。对了，这个故事也被用在了《瓦里奥制造摸摸乐》的片头动画中。

▲现场采访汽车人领袖擎天柱。

《口袋妖怪》中一直没有发现一种PM，而这种PM在现实中又极其常见，那就是蚂蚁——现实中该有的动物植物都有了，怎么单单不见这种PM呢？也许NDS版里会出现吧？

天津 远见

说来《口袋妖怪》中的PM，也确实是取之于现实且高于现实中的动物、植物甚至无机物的。虽然328号（宝石编号116号）的PM有种称呼叫做大颚蚁，但不过是痴心，实际上《口袋妖怪》中也确实没什么真正意义上的大蚂蚁哦。自然界中的蚂蚁，可是"四两拔千斤"的大力士哦。很难想象一只狼狗那样大的蚂蚁会有多大力气……（汗）

掌机王的小编们，你们好，近来我在玩GBA版的《高达SEED DESTINEY》时发现了一个恶性BUG，不知是否因为我玩的是D版卡，才出现这一问题：在进入游戏之前（即BANDAI图标出现时）关机，会丢记录！我丢失了两次记录，起初不知道原因，后来才发现是这样。这次给编辑部写信，一是请编辑们帮忙检验一下这是我卡的问题还是游戏的BUG，二来若真是BUG，也想请掌机王帮忙告诉一下广大玩友，避免出现我的遭遇。谢谢

艾塔

马修试了一下，自己的没问题，应该是你的D版卡的问题。不过马修也提醒各位用D版卡玩的玩家注意这个情况，毕竟D版卡什么古怪的、匪夷所思的问题都有。

最近省吃俭用，好不容易买了一台大陆行QD，花了2180元，机器真让人满意，游戏也很精彩，只是带在身上有点大。不过游戏方面还真出乎意料，专用游戏真是非常棒。

济南 吴凯

现在掌机市场真的开始百花齐放了，引用编辑部某美编大哥的常说话："大家好才是真的好。"LIKY现在掌管N-GAGE专页，有了心得的话就来稿交流，别的玩家也多多参与各个栏目专页哦。

两年没写字了，加上天又寒冷，写得这么差，连我自己都认不出来了……

江苏 李家寅

还不错啊，说到写字，马修也因为总敲键盘所以字写得很潦草。

看了第10辑的《掌机王SP》太感动了！整本书都有一阵新春的气息，都向我们这些读者寄来祝福，真的让我高兴，帅啊！现在我是期期不落地买，虽然在初三，就要面对考高中的问题，但《掌机王SP》总是能给我带来快乐。

潮州　张梓杰

能得到读者的认可，小编非常高兴，本来这辑想再弄个愚人节的，但想想还是算了。不管怎样，小编们将继续一如既往地给大家送去快乐，也祝所有初三、高三的玩友们能在今年夏天考个好成绩！

一直以为，掌管着掌门人的马修最有钱，精灵族的铭风最帅，妲脑的雷伊最棒，时尚的LIKY最炫！

唉，其实这些人里马修是最穷的，而雷伊的身材……算了，给大家留个好印象吧。

不知为什么，和你们通信总有种很奇怪的感觉，就像和一个熟悉的"我"在谈心，或者说是写日记，不知不觉地已经和众小编成了好朋友。虽说从未谋面，但心里还是有点你们的模样呢。

云南　冯皓

这种感觉很微妙，就像和一个无话不谈的知己倾述自己的心里话一样。当小编们看到这些把小编作为知己而日记般的倾述时，小编只有感动和发奋——一定要让我们众多素未谋面的知己们、朋友们满意！

我很喜欢玩RPG类游戏，但GBA上太多的日语RPG让我很心烦，看不懂剧情，只能一味地打杀。汉化的又不敢买，怕有BUG呀！请小编给个意见。比如《口袋妖怪》。

哈尔滨　王子龙

D商的汉化版可谓良莠不齐，有些烂得让人倒胃，有的却强得让人称赞不已。具体的请参考《掌机王SP》第8辑的专题《未完之争》及各辑汉化讯息台的报道。而你说的《口袋妖怪》，其中的《火红 叶绿》及不久前的《绿宝石》都是质量极高的D版商汉化作品。

中奖嘉宾

姓名：杨锴中　　年龄：21

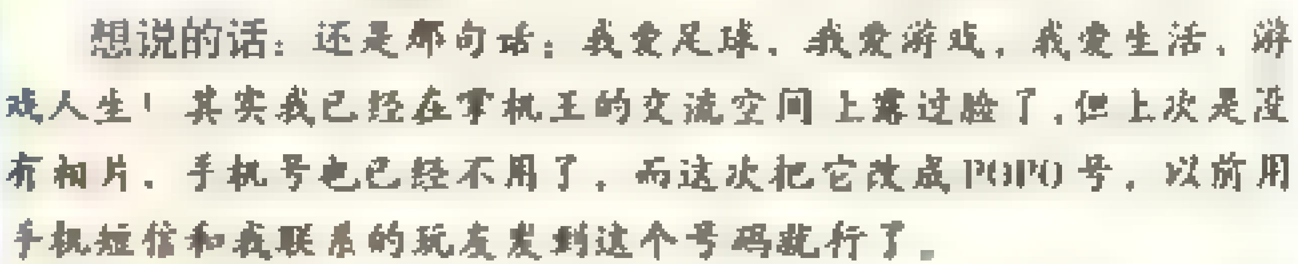
性别：男　QQ：350422884

喜欢的游戏：任天堂的游戏、《黄金太阳》、《WE》……大作基本上都喜欢

拥有掌机：GB、GBA、小神游SP（这次中的）、iDS（出了就买）、PSP（希望再中一次）

地址：广州同和广东机电职业技术学院0314班

邮编：510515　　POPO：163020126798316



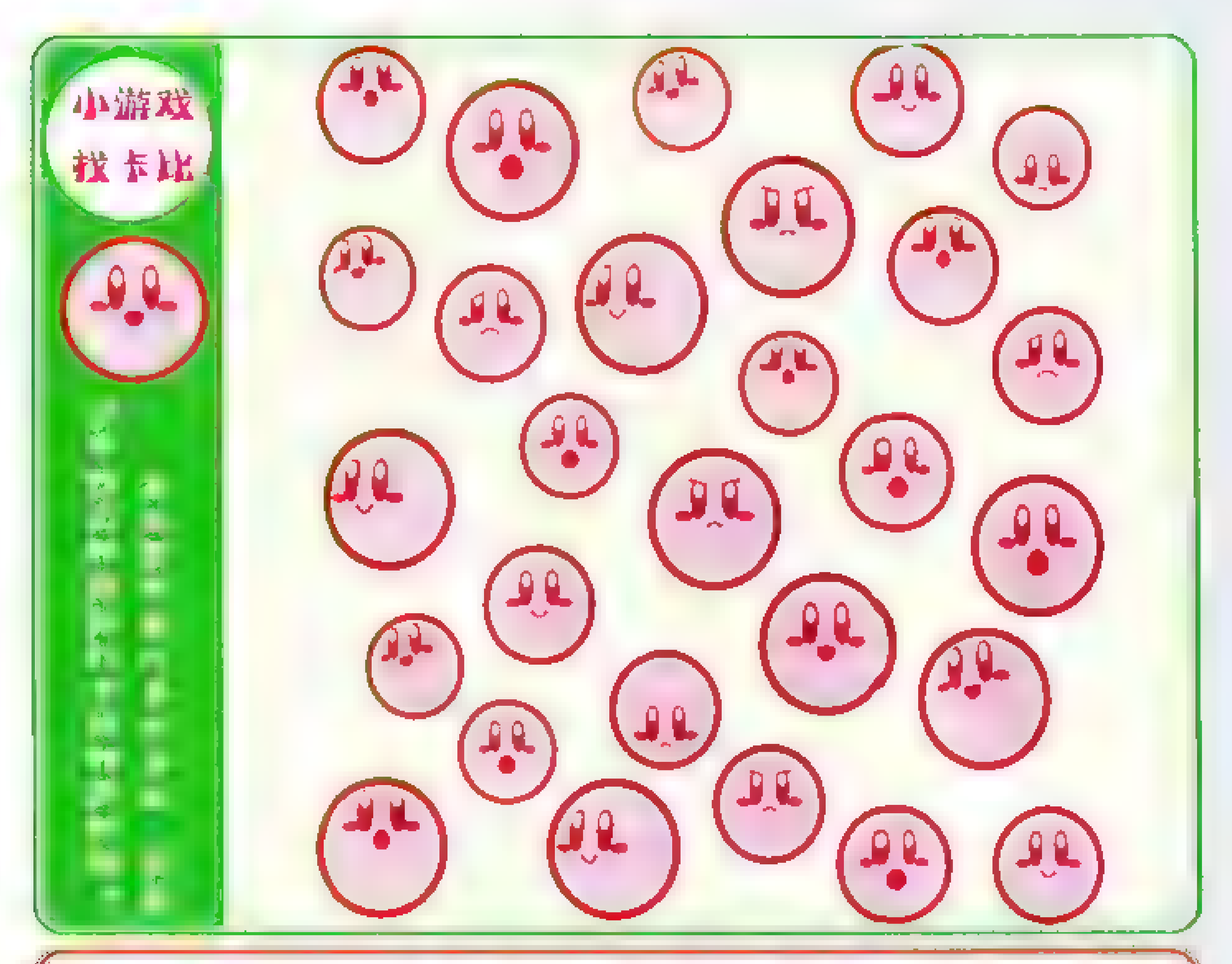
想说的话：还是那句话：我爱足球、我爱游戏、我爱生活、游戏人生！其实我已经在掌机王的交流空间上露过脸了，但上次是没有相片，手机号也已经不用了，而这次把它改成POPO号，以前用手机短信和我联系的玩友发到这个号码就行了。

中奖感言：掌机王因为有众多玩友的支持而不断成长，我们则由于有掌机王和游戏的陪伴而使生活过得更加有滋有味，感谢掌机王！

继续期待大家的意见和建议

一年之计在于春，小编们力求在过去的基础上更上一层楼，而《掌机王》和《掌机王SP》的成长，是离不开各位读者们的支持。把您的批评和建议发过来吧，让小编们及时发现自己工作上的不足之处以便及时改正。为了让属于你、我和大家的《掌机王》、《掌机王SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物。各位掌门人，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱　《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。

或发Email到pgking@263.net



《掌机王 SP》征稿启事

向读者征稿以来，小编们收到了不少读者们投来的稿件，发现不少玩友大有潜力，欢迎各位玩家继续努力踊跃投稿。征稿栏目如下：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也体谅了一下忙碌的小编们

投稿请寄至地址是兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020　　或发 Email 至 pgking@263.net

《掌机王》邮购信息

目前编辑部有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购：

《掌机王 SP》第4辑、《掌机王 SP》第5辑、《掌机王 SP》第9辑、《掌机王 SP》第10辑、《掌机王 SP》第11辑、《掌机王 SP》第12辑和下一辑的《掌机王 SP》，定价12元。

邮购地址是兰州市邮政局东岗1号信箱　《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。请大家务写清自己所要购买的期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题后也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，请打电话至 0931 4867606 咨询。

《掌机王SP》的邮箱是：pgking@263.net，大家将掌机攻关方面的问题发送至此时记得在标题上注明"问题地带"字样哦。继上辑"问题地带"中要求大家指出文章中的错误后，得到了的响应。这里要感谢指出攻略中错误的两位玩友，如果你们不指出的话很多人就被蒙在鼓里了啊。本人对攻略中有些攻关上的疏漏和错误没被发现报以歉意，希望大家继续监督。

请教一个问题，在《牧场物语 矿石镇的伙伴们》中如何才能拿到钓鱼竿。我看攻略说在海边发生剧情，但为什么我走到海边一点事都没有？是不是和那个中国人无关啊？

李鑫焱

这个事件并不发生在海边，要晴天早晨11：00以后空手进入海边的小屋。会发生和那个壮汉的事件，之后就能够得到钓鱼竿了。当然和中国商人是没有关系的。

我有一个问题，在GBA版《王国之心 记忆之链》的战斗中，为何常常发不出招式就直接抽掉了卡片？

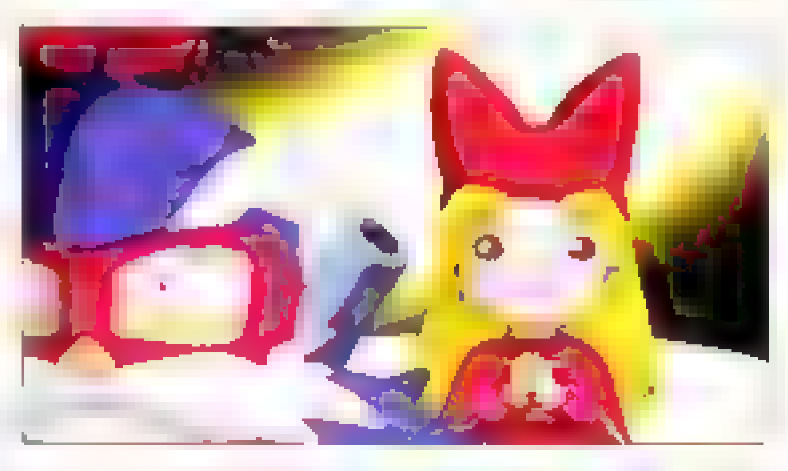
浙江 朱鹏浩

如果你说的是你使用了卡片但没有发出招式的话，那只可能是敌人在你出招前也使用了卡片，且数字比你大，所以就将你的攻击取消了（数字为0的卡片可取消任何攻击）。这是游戏的重要系统之一，在敌人攻击时你也可这样来对付它。

你好，我是个游戏玩家，我买了PSP的《大法罗古罗伊斯物语》，可惜不会玩，希望你能给我个攻略。

zhongguoheng

这款游戏的确不错，不过由于受众面的关系我们没有刊登相关攻略。其实要知道



去哪里也很简单，你只要在移动时按下L键就可查看全地图，此时你只要前往地图上插着红旗的地方便可继续剧情了。

找错

各位编辑们好，我在你们《大金刚 摇摆之王》的特快中发现了一个错误，用速速完成TIME ATTACK后可使游戏的完成度超过170%，最高完成度是200%。

RYXTS

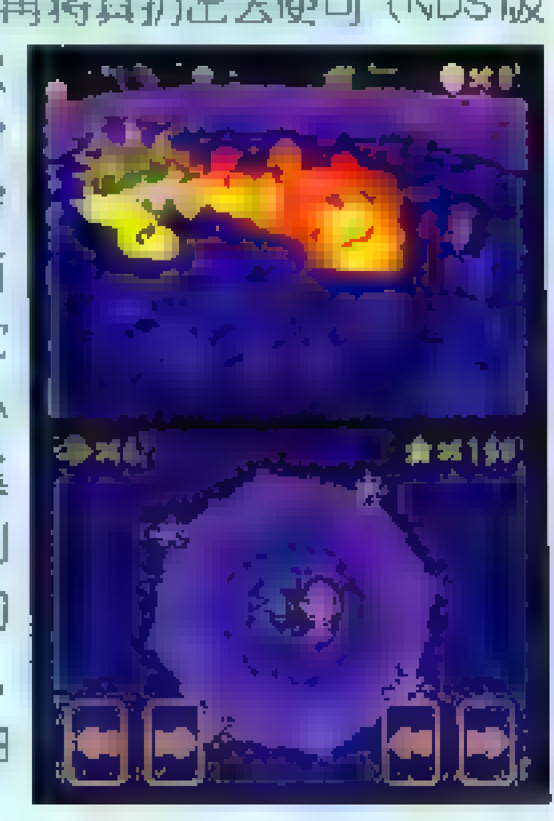
在《机战OG2》的攻略中，第二十话"超音速の妖精"的胜利条件写的是ランドグリーズ全机诱导至城外或击坠。但我将他们诱导至城外后不但没触发情节，还GAME OVER了。后来经过验证发现得将他们全部击坠才行。

yohr

小编们，我想问一下NDS版的《超级马里奥64DS》中，在城堡二楼左边印着一个大星星的门里的最后会和BOSS库巴进行战斗，请问怎样才能打败它呢？

liggamefan

要击败这个BOSS需要一点技巧，即绕到它身后抓住他的尾巴，然后操纵十字键来让马里奥拽着库巴进行旋转，再将其扔出去便可（NDS版你还可以利用触控笔在下屏画圈）。而之后和它的战斗还要求将其正好扔到平台外的炸弹上，努力加油吧。



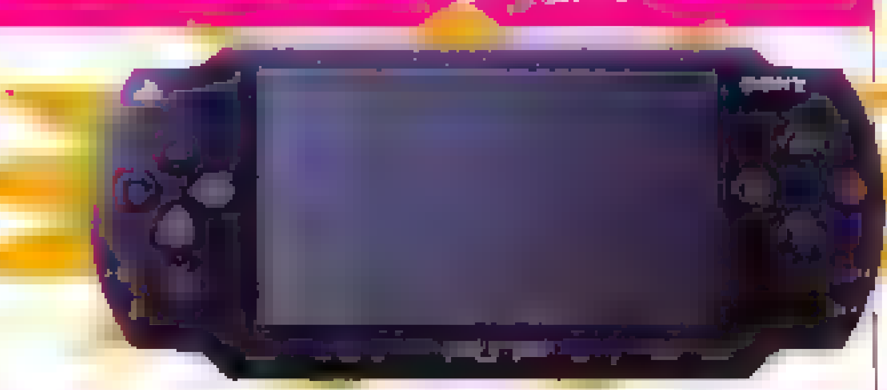
大奖PSP名花有主！

《掌机王SP》第11辑大奖揭晓
63名中奖者名单公布！

一等奖1名：SONY PSP掌机

刁珍

辽宁省沈阳市



二等奖2名：任天堂双屏掌机NDS

马骏	上海市宝山区
沈奇	浙江杭州市萧山区

三等奖10名：大陆行货版小神游SP

和尚文	云南丽江市古城区
王征宇	北京市丰台区
余日	江西省南昌市
邹一同	吉林省九台市
杨建勇	广州化州市河东区

四等奖50名：GMS2月光宝盒4M记忆棒

黄明	乌兰察布市	洪晓林	厦门市	吴俊	启东市		
史林	西宁市	章鹏	郑州市	王俊杰	厦门市		
张扬	威海市	王捷	广西桂林市	王磊	蚌埠市		
刘翔	克拉玛依市	张希文	长沙市	陈日辉	海门市		
郑伟	绥化市	唐炜	昆明市	孟宁	秦皇岛市		
徐刚	余姚市	严峻娟	上海市	徐海长	贵阳市		
山云龙	西安市	刘俊	成都市	周亮	常熟市	王陆星	合肥市
陈超	上海市	苏文贤	广州市	谢鑫	石家庄市	马浩平	汕头市
卢智荣	深圳市	倪捷	武汉市	陈越	自贡市	甘良斌	濮阳市
丁兴	张家港市	徐浩	苏州市	吕阳	保定市	黄旭	沧州市
陈旭建	乐清市	张帅	济南市	郑晓波	三亚市	靳汉良	北京市
张国琛	呼和浩特市	王超	上海市	宫建斌	哈尔滨市	徐剑峰	郑州市
金少波	绍兴市	郭建峰	唐山市	梁旭民	山西医科大学	毛美婷	上海市
郝一铮	长春市	曾旭高	宜州市	江涛	乌鲁木齐市	王卿	大连市

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－4867606或发Email至pgking@263.net查询。

交流空间

最近整理交流空间，看到好多读者在拥有掌机一项都写上了梦想中的NDS和PSP或以前《掌机王SP》送的纸片赠品，看来大家都是非常期盼拥有新的掌机啊。虽然《掌机王SP》期期都有抽奖，但名额有限，还是难以照顾到大多数玩家，不过重在参与，说不定哪天您也被幸运女神青睐了呢。

姓名：远见　别称：FNSX或えんけん
性别：男　年龄：22
拥有掌机：GBA、（纸片的）NDS和PSP
喜欢的游戏：《机战》、《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《塞尔达传说》等
地址：天津市河西区平山道建国楼51号108室
邮编：300074　电话：(022) 23537668
想说的话：千言万语只一句：我的心里只有NDS，眼中只有《掌机王SP》。

姓名：王凡　昵称：断剑侠
性别：男　年龄：15
喜欢的游戏：《SD高达A》、《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《机战》、《牧场物语》……
地址：河北省唐山市路南区建工楼124-1-5
邮编：063000
想说的话：游戏机是第三次科技革命微电子技术发展的一种产物，尽管如此……

姓名：李洋　昵称：艾斯
性别：男　年龄：15
拥有掌机：GBA、SP、PSP（如果中奖的话）
喜欢的游戏：《马里奥赛车》、《铁拳》、"《口袋妖怪》系列"……
地址：北京市大兴区亦庄镇嘉景园戌13.1单元303室
邮编：100176
手机：136-93577705（只发短信，女士优先）
想说的话：游戏第一，MM第二……

姓名：宁志伟　昵称：死神
性别：BOY　年龄：11.5
拥有掌机：SP
喜欢的游戏：《王国之心》、《星之卡比》
Email：不告诉你　QQ：X
地址：云南省昆明市官渡区和平后村2号一单元401
邮编：650011
想说的话：NDS、PSP，大奖快快来！

姓名：杨智博　昵称：魔兽达人
性别：男 QQ：331435806
拥有掌机：GB（蓝）、GBA（白）、NDS（即将拥有）、PSP（遥遥无期）

喜爱的游戏："《火焰之纹章》系列"、"《黄金太阳》系列"、《恶魔城》、《银河战士》……
地址：吉林省柳河县第十中学3年级（8）班
邮编：135300
想说的话：游戏是我的第二生命，希望全国各地的游戏达人能与我多多交流游戏经验。

姓名：耿鹏龙　昵称：kyosilong
性别：男　年龄：16
拥有掌机：SP（红色）
喜欢的游戏："《塞尔达传说》系列"、"《黄金太阳》系列"、Namco的"《传说》系列"和"《KOF》系列"……
地址：陕西省西安市户县第一中学
邮编：710300
Email：kyosilong@163.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

姓名：褚新　英文名：GENE
性别：男　年龄：15
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：全部的RPG和ACT
地址：广东省汕头市桃园12幢303房
邮编：515041
想说的话：广交玩友，结交达人，有信必复。

姓名：王伟　性别：Boy
年龄：16　QQ：275342434
拥有掌机：GBA SP、PSP（总有一天会有的）
喜欢的游戏：RPG都喜欢。
地址：云南省昆明师大五华实验中学
邮编：650000
想说的话：在交流空间交流着属于我们的游戏，真是人生一大快事。

姓名：李思尧　昵称：幽暗之魂
年龄：14　性别：男
拥有掌机：GBA（紫）
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、《山脊赛车PSP》
Email：lsy888-kklt@163.com
QQ：368774145
地址：陕西省咸阳市秦都区西郊彩虹二路中行家属院2号楼2单元5层东户501室
邮编：712000
想说的话：爱游戏的玩家就加我QQ吧，来者不拒。

姓名：罗灿明　　　　性别：男
年龄：20　　　　　QQ：171988202
拥有掌机：GBA、GBA SP
最喜欢的游戏："《塞尔达传说》系列"、"《恶魔城》系列"
地址：广东省广州市花都区新华镇秀全大道31号金城广场B座604号
邮编：510800

姓名：黄隆龙　　　　性别：男
年龄：18　　　　　QQ：175024631
拥有掌机：GBA（透明）
最喜欢的游戏：《幻想传说》、《格斗之王EX2》、《洛克人》等等
地址：河北省石家庄市桥东区华药二区48栋1门103
邮编：050031
想说的话：掌机游戏要大家一起联机才有乐趣。

姓名：张源　　　　性别：男
拥有掌机：GBA（刚刚买的）
最喜欢的游戏：《机战》！
地址：北京市安定门外外馆街41号
邮编：100011　　　　QQ：15038382
想说的话：让掌机普及天下！

姓名：黄滔　　　　性别：男
年龄：15　　　　　QQ：279875252
拥有掌机：GBA
最喜欢的游戏：《牧场物语》、《烈火之剑》、《机战R》
地址：广东省韶关市武江区惠民南路E座204房
邮编：512026
想说的话：我要成为游戏高手，也希望成为《掌机王》的幸运儿。

姓名：许峰　　　　昵称：烈风
性别：男　　　　　年龄：17
拥有掌机：GB、GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《塞尔达》、《机战》、《王国之心》
地址：江苏省常州市朝阳四村134幢403室
邮编：213000
想说的话：如果你也和我一样喜欢游戏的话，就来信吧，我等你！

姓名：刘时甫　　　　昵称：浪心
性别：男　　　　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP（蓝）、GBC（紫）
喜欢的游戏：《塞尔达传说 神奇的小人帽》、《圣魔之光石》、《王国之心》、《口袋妖怪 绿宝石》、《约束之地》、《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》
地址：安徽省安庆市华中西路316号
邮编：246003　　　　QQ：334090334
Email：kissdingfang@sina.com
想说的话：为快乐而游戏，不要为游戏而快乐。让游戏给我们带来更多的快乐吧！

姓名：洪伟业　　　　又名：白夜
性别：BOY　　　　　年龄：17
拥有掌机：GBA（蓝透）
喜欢的游戏：所有，特别钟情于"《机战》系列"、"《口袋妖怪》系列"、"《传说》系列"等
地址：广西北海市长青东路北一巷56号
邮编：536000　　　　QQ：105069101
想说的话：交流也是游戏的乐趣之一。

姓名：尹健强　　　　网名：柯南
性别：和柯南一样　　　年龄：18
拥有掌机：GBA（黄）
最喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《光明之魂》《最终幻想》
Email：erikabc@126.com
QQ：289449519
地址：黑龙江省哈尔滨市香坊区第11中学高一·四班
邮编：150030
想说的话：我要PSP……

姓名：San　　　　性别：男
现有主机：GBA SP（借的）
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《火影忍者》系列"、"《机战》系列"、"《牧场物语》系列"
联系地址：上海市宝山区宝林支路99号行知中学高三（4）班
邮编：201900
手机：137-64343764（只收发短信）
想说的话：为了GF努力，为了游戏加油，为了《掌机王SP》奋斗。

姓名：赵方舟　　　　性别：男
年龄：20　　　　　QQ：365180034
现有主机：GBA（黑）
喜欢的游戏："《恶魔城》系列"及各种A·RPG
联系地址：江西省景德镇市工人新村西路402号
邮编：333000
想说的话：爱生活，爱掌机。

姓名：徐飞　　　　性别：男
年龄：19
拥有掌机：GBA SP（天蓝色）
喜欢的游戏：《洛克人ZERO》、《洛克人EXE》、《口袋妖怪》
电话：(0411) 87677912
地址：大连市金州区金湾路93号楼234室
邮编：116100
想说的话：高考在即，希望能顺利考上，继续我的游戏生活。

机王自由谈

三国情 英雄梦
——讲述我与三国游戏的故事

文 ACE猩贩营 雨中行
编 LKY

三国——中国史上的一个特殊时期，军阀割据、兵荒马乱、生灵涂炭……正是这一时期的历史特征，但常言道，乱世出英雄，三国战乱的同时也引出了无数的英雄豪杰，关张赵马黄、吕魏许夏侯……英雄辈出同样也是这一时期的历史特征。试问天下男儿谁能不慕英雄？有诗为证：

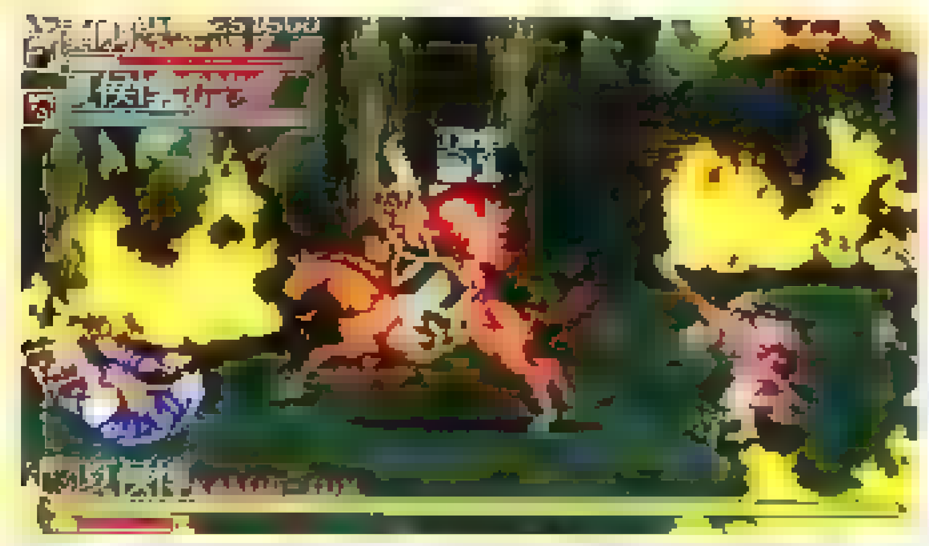
男儿志在英雄路，精忠报国无怨言。待到须鬓雪花白，解甲归田笑人生。

因此，三国成为了我所向往的时代，只恨自己生不逢时，无法过上一把"只身百万大军前面不改色心不跳"的英雄瘾。所幸的是，我生在了一个游戏业兴起、繁荣的年代，虽说我无法亲临战场体验千军万马，但跟随着游戏进入虚拟世界所带来精神上的快感，也足以让我的英雄梦得以实现。

第一回 三国演义魂梦绕 吞食天地摆初阵

小孩子都喜欢听故事，我也不例外，记得在很小的时候，就缠着父亲讲故事给我听，而那时，父亲讲的大多是三国中的典故，像什么桃园三结义、煮酒论英雄之类的，个个都简短、有趣，给我留下了很深的印象。大约是在1992年，具体时间记不清楚了，央视将首播大型电视连续剧《三国演义》，让我兴奋不已。更兴奋的是，央视大发慈悲，《三国演义》将在那年春节期间，先播放几集比较精彩的给全国人民过年助兴。但不知为什么，这几集偏偏是放在凌晨一两点时候播放。而我那时还小，经不起熬夜，虽然嘴里说"一定要看""不看不睡觉"之类的话，但无奈意志过于薄弱，往往还不到十点就睡倒在父亲怀里了。还好，父亲是伟大慈爱的，也是意志坚强的，他在我睡着后，要独自一人熬夜把《三国演义》看完，然后第二天黑着眼圈给我讲述昨晚的故事。而我听完故事后，心驰神往，攥紧小拳头，说："今晚一定不能睡着"。结果是，晚上是看到了二英战吕布、火烧赤壁等精彩场面，但这又何尝不是由于日有所想，夜有所梦的结果，因为我是在梦中看到的。后来，《三国演义》正式播放，晚八点黄金时间，一天两集，终于让我经历了"梦会三国"的历史。但是，只是看，仅过了眼瘾，还是有些不爽。

第一款让我爽上的三国游戏是卡普空的《吞食天地2 赤壁之战》，也就是国内俗称的《三国志》。初玩这款游戏的时候，年龄依然很小，而且那时"游戏"这个名词也才刚刚传入我所居住的地方不久，我玩的大多还只是FC，ARC(街机)完全还是一个新的概念。由于FC与ARC对当时的我而言都可以"玩"——只是简单的玩，而没有升华到画面啊、剧情啊这些复杂的层次上去，我就难免不拿这两种机种进行比较。由于FC的先入为主，所以比较的结果往往是以FC为依据。记得最深的就是，当时在外面玩，FC是以时间计的，而ARC是以币来记的，初玩者水平肯定不高，相比之下当然FC更好。但随着时间的推移，我也渐渐的从FC转移到ARC上来，这与FC店莫名其妙地关门也是有一定的关系的。转战ARC后，玩得最火的就是《吞食天地》。游戏中，关张赵魏黄，五人能力各异，不同的↓+↑必杀技，而且每人还有自己的绝活，特别是张飞↓+B的"啃人"让我又爱又恨，而只能射箭的黄忠立马成为少有人用的角色，期间我和我的玩伴一直把能单独用黄忠通关洗白兽浴的人奉为神



明。比较遗憾的是，可以选的人物不是理想中的关张赵马黄五虎上将，而是由魏延替代了马超的位置，可我们都比较痛恨魏延，因为他不仅是蜀汉的叛徒，还害死了诸葛亮。小的时候，普遍爱憎分明，结果魏延紧接黄忠，成为少被选用之人。《吞食天地》的剧情也是比较忠于史实的，从火烧博望坡到华容道义释曹操，紧跟《三国演义》，让我在玩游戏的同时，也会时不时的蹦出一两个和游戏相关的典故，但往往都是张冠李戴。记得第五关打曹仁，硬是被我说成了关羽水淹七军——虽然是有点关联，但还是不对，还差点为此和玩伴发生武斗。不过既然是游戏，篡改是少不了的，像第四关的美美三姐妹就是卡普空的无中生有。可是在那个年龄的我，那里会知道这么多，竟把此事当真，认为真有美美三姐妹，于是就回家大翻《三国演义》，希望能翻出些典故，以便在玩伴面前炫耀。结果读书破万卷也没得出个正确答案，但"破万卷"的后果还是要承担的，最直接的后果就是屁股饱尝"毛竹笋炒肉片"；而玩伴面前的面子也是要的，总不能说破万卷书什么都不知道吧？于是就在玩伴面前支支吾吾说什么那是曹操的N房后宫，武功高强之类的，吹得天花乱醉，反正大家都小，也没人知道。比较可笑的是，那时一直以《吞食天地》为依据，比如，认为李典是最弱的，因为他是第一关BOSS，往往第一关BOSS就是最差的，而吕布是当之无愧的王者，更有正史中"人中吕布，马中赤兔"的赞美，吕布更是成为了一帮小朋友的偶像，不过在游戏中，吕布就成了呕像。那时，还有一件比较好玩或者无聊的事，就是游戏中的杂兵都以姓氏出现，而如果恰好有一朋友是与那杂兵同姓，则我会用借"游"嘲笑，做法就是在游戏中用比较残忍的方法干掉那杂兵，然后嘲笑一番。当然，这样做是要先考虑天时地利人和之类因素的，要三思而后行的。

《吞食天地》是一款非常优秀的清版过关游戏，红透了中国的大江南北，甚至在十年后的今天，仍然有非常多人对它恋恋不舍，在我现在所常去的ARC店中，就有三台《吞食天地》，人气可见一斑。不过，在进入初中以后，我就很少玩这款游戏了，也许是玩厌了，或者有更多的游戏可以选择，但我认为真正的原因是因为我看到了光荣的《三国志》。

第二回　光荣三国显神威　指点江山寸屏幕

在说《三国志》这款游戏之前，不得不提的是光荣这个游戏厂商。

1978年7月，年仅二十八岁的襟川阳一，在日本足利市成立了光荣株式会社。在最初，光荣并不是一家大规模的游戏厂商，而是仅有两名员工的从事"染"生意的小会社。1979年，在阳一生日的时候，其妻襟川惠子将一台电脑作为生日礼物送给了他。从此，阳一迷上了电脑，并凭借着他过人的智慧，开始将会社转行成了电脑软硬件开发和销售。1981年，就在游戏界被ACT和STG两种类型垄断的时候，光荣的处女作——《川中岛合战》诞生了！《川中岛合战》是光荣的第一款作品，同时也是SLG类型游戏的鼻祖。从此，光荣开始了她的软件开发生涯。而真正让光荣名扬四海的游戏是在1983年发售的《信长之野望》及1985年发售的《三国志》。此后，光荣成为了历史策略游戏当之无愧的王者。而在这些众多的历史策略游戏之中，我最喜爱的，则是集策略与战略为一身的及具有中国历史的《三国志》。

第一次看到《三国志》的时候，大约是98年，还是在GB上看到的。那时上初中，玩的机种大多是ARC，对掌机的概念终留在《俄罗斯方块》上面。这时，有一死党拿一黄色的砖头对我说，帮我把作业做完了，这游戏机就借你玩两天。我当然不允，心想不就是《俄罗斯方块》吗，我也有啊，而且还比你那机子小巧呢，有什么好玩的，才不稀罕呢。所以我就说，没空！到底是死党，就如同我肚子里的蛔虫，我心里在想什么他都知道，他说，头发短见识更短的家伙，知道这是啥吗？高科技产品，别把这和你家那一百元的《俄罗斯方块》混一起了，告诉你这是我爸花了五百多买的呢！不交换拉倒，看你是好友才给你优惠呢，我找别人去了。我听他这一说就觉得有点不对，拉着他问，那这是不是游戏机啊，能玩啥？他一看我拉他，就假装着拉扯了几下，奸笑的和我说，不懂了吧，告诉你，这是GB，GB知道吗？当时我哪知道什么GA还是GB，就直奔主题而去，问，告诉我是不是游戏机，能玩啥！他不急不忙地回答我，当然是，能玩的当然是你想玩的，怎么样？帮不帮我做啊？我一时拿不定主意，怕被他空手套白狼。而他见我犹豫不决，就打开GB给我看画面，一看了不得，啥条件都答应了，画面

200年 1月 豫州 君劉備 太劉備

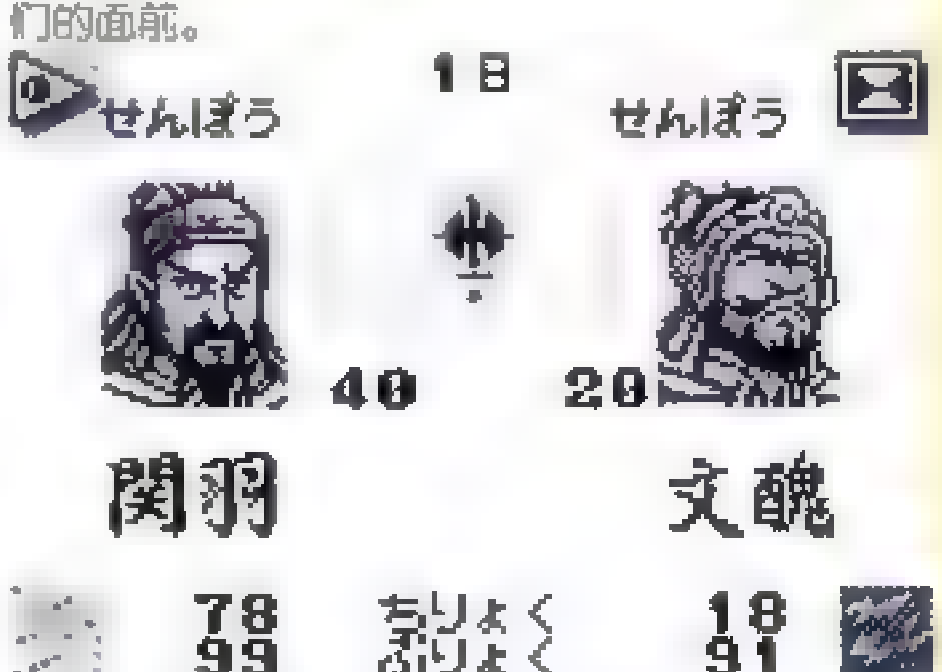
500 13
10000 52
80 1210
60 50

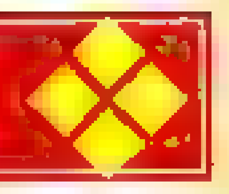
国 人事 軍事 移動 取引 内政 外交 休養

上显示着——三国志。现在在想，当时真傻，才看到“三国志”三字就答应了。先不说游戏内容、玩法不知，单是那条件也够恐怖的了，他那作业后来我是花了一天半的时间才完成，真正游戏的时间只有半天，而且那半天还是盯着那满屏幕的蝌蚪文发愣——第一次玩SLG的我连该干嘛都不知道，但还是硬凭着对三国的热爱以及那一天半的辛苦不能白费的信念的支撑下，充分利用了那半天时间，继续为电池厂商增加利润，心里并不断地想，就是不会玩也要按坏你的按键，以求平衡。现在只能说的是，真执着，换成现在，早抛一边去了。

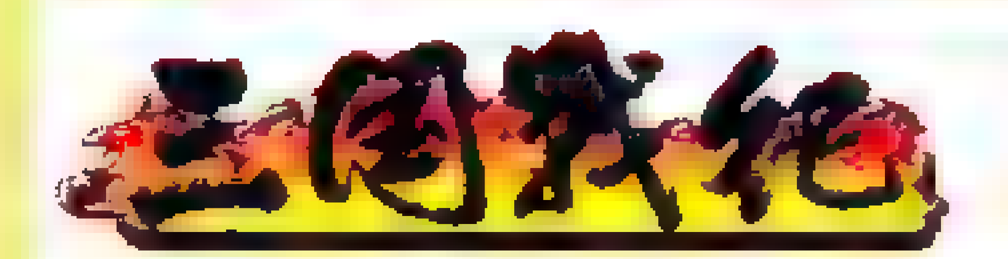
以上就是第一次看到《三国志》时的情形。真正玩并上手是2000年的事了，那时自己经过一段时间的非人类生活之后，攒钱买了台GBC，并在不久之后购入了一张N合一的卡，现在这张卡已不知所踪，里面有不少经典游戏，像《太空战士4》《浪漫沙迦 时空勇者》、《炸弹人RPG》《三国志》、《三国志Ⅱ》等，就这样没了怪可惜的。有一段时间，我是一直沉迷在《三国志》这款游戏中。那时是高中，同宿舍里有几个都是三国迷兼游戏迷，于是我的GBC就惨遭虐待，几个人轮流玩《三国志》。这张卡里有《三国志Ⅱ》，而大家只玩《三国志》是有一个理由的，因为《三国志Ⅱ》是日文版的，而《三国志》是中文版的。《三国志》这款游戏从现在的眼光来说当然不怎样了，颜色单调、音乐平淡、画面粗糙……而且是初代的原因，游戏的内容比较少，故事只有两个剧本，而且游戏的方法也相对简单，游戏中玩家也只能控制一个城池，即君主所在的那个城池，而其他城池则是由电脑控制的，不过这点如果利用得好的话，倒是对游戏很有帮助，比如让关羽、吕布之流做太守的话，电脑会在你不利的情况下连连攻占他人城池的，而如果是郭嘉、诸葛亮之流做太守的话，电脑的发展不会比自己发展得差，感觉电脑发展是不受资源限制一般。不过游戏的战斗方式倒是有些特别，共有两种，一种就是大众化的那种战场模式，而另一种则是双方各出五人，然后凭运气来决定是谁进攻，这一种模式不受地形等因素影响，就如同桌面游戏一样，几个武将的头像放在一起，然后不停地减血，如果在自己有强武将且嫌战场模式过于麻烦的话，一般都是用选择这种方式的，我在打东吴那些水地形多的城池的时候，都用这种方式。这款游戏为整个系列奠定了基础，而且我和舍友也是玩得不亦乐乎，相互交流游戏或者攀比，像武将单挑、城池交换等方法，也都是大家一起研究出来的，那时大家的心里比灌了蜜还甜。而游戏中的有一个老家伙君主陶谦，不仅寿命短而且没有继承人，最初还以为可以像《三国演义》中一样三让徐州给刘备，结果发现完全不可行。然后我们几个玩友就在一起研究怎么做才能让他统一全国，都说人多力量大，但声音也大，几个也会因为意见不同而吵起来，声音大难免会影响他人休息——忘记说了，高中功课比较紧，一般都是晚自习以后自我放松的时候去玩游戏的，而这时有人已经上床睡觉了，被吵得爬起来骂我们，这样“骂来骂去的事是常有的，一般的结果都是我们引起公愤，然后被集体赶到门口去，庆幸的是GBC的屏幕虽比不上GBA SP，但比GBA好多了，在路灯依然清晰可见。就这样，我们几个人不怕寒冷不怕蚊虫，在路灯下和GBC共同渡过了数个夜晚，充分运用游戏的BUG、交换城池、S/L等方法，终于成功地让陶谦一统河山，兴奋之余难免欢呼——当然，在半夜欢呼的后果各位也可以亲自去尝试一下。

其实将《三国志Ⅱ》打入冷宫，不管是对于这款游戏还是对于我口袋中的金钱，都是很不应该的，但很可惜，她还是没有成为我们几个玩友游戏的主流。因为就在我们玩厌《三国志》，准备找款新游戏玩的时候，IGS的《三国战记》出现在了我们的面前。



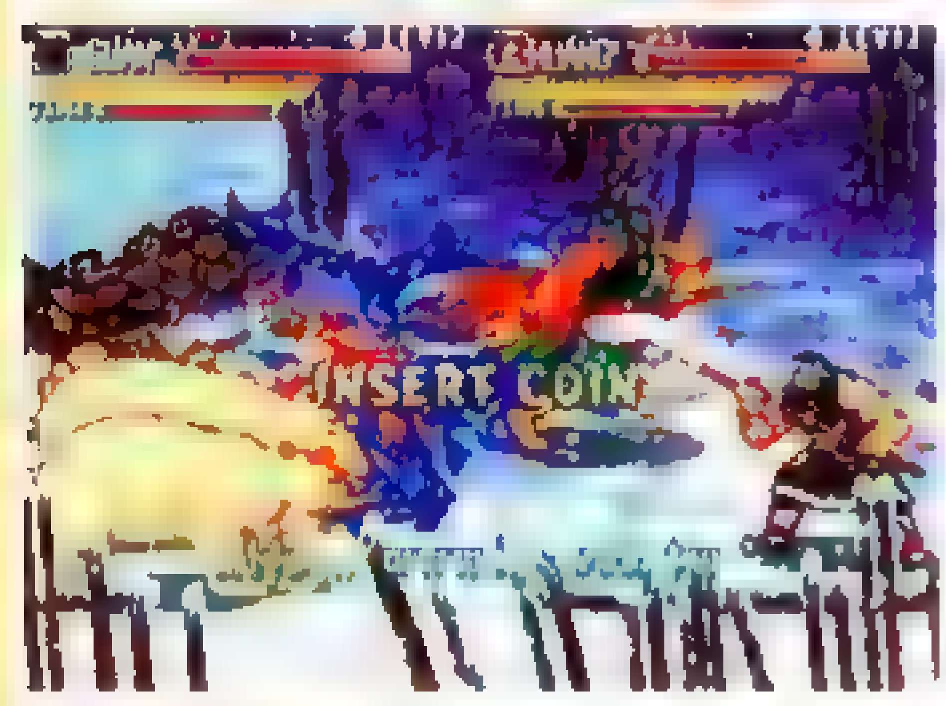


第三回　吴军突起IGS　掌中新贵GBA



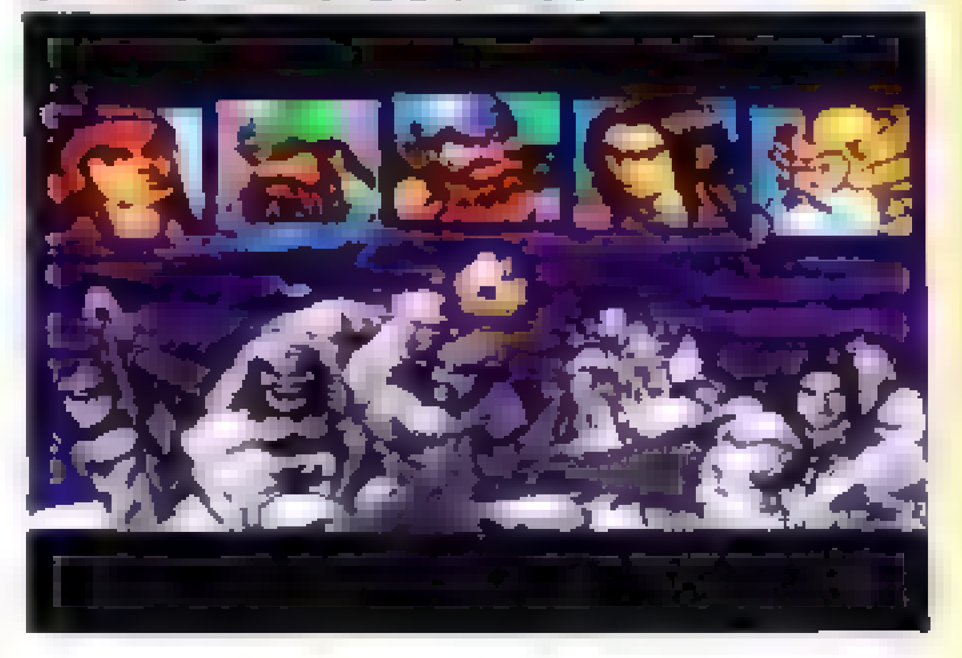
对于IGS，没有很深的印象，只记得在之前有一款《西游记》挺多人玩的，其他的就不得而知了。而这次的IGS居然推出了《三国战记》，让我和我的玩友都很激动。

初见《三国战记》已是高二下了，我和玩友一起跑去看传说中的《三国战记》，第一印象并不佳，当一眼看到那血槽和《西游记》一样少，再看那BOSS的血槽却和《吞食天地》中的BOSS一样长时，心就凉了，心想，这怎么玩啊，不是挨不了几下就死了，浪费币嘛。不过，游戏的优秀还是很快



吸引了我和我的一个玩友——小老鼠，我们也很快从看转变到了实战。但我和小老鼠的水平实在是有限，在最初玩的时候，能打到第二关的祝融已经算是万幸了。之后，我们继续揣摩别人的打法，再将自己的心得结合起来，慢慢地水平也提升上去。起先在打孙姬、彻里吉、夏候渊的时候，物品都被我们为了保命而耗尽，结果就惨死在后面的张辽、吕蒙之手。接着再次总结经验，将一些比较有针对性的物品留着不用，像张凌剑、九节杖之类的未到时候宁可接币也不用——现在发现这样做很不好，有的时候还是保命优先比较好。像现在我有的时候玩《三国战记》，由于年久未玩，水平大减，但还是抱着以前的死观念不放，人遁书没见张辽不使，九节杖不到许褚不用，结果我是抱着这些物品死去，但却没有了续币接关的意思，浪费啊。不过就这样，我们游戏的水平越来越高，加上游戏中越来越多的BUG被发现，慢慢地，我们也可能做到一币通关。从此以后，《三国战记》就成了我们消磨时间的最好对象。我玩《三国战记》玩了一年半左右的时候，一直到高三毕业后才很少玩了。在这一年半的时间里，我和小老鼠天天往返学校和机厅，那时我和小老鼠在外合租房子，在每天晚上晚自习过后，九点半左右我们就会出现在机厅中。我们并不一定每次一去就有机子玩的，一般来说都是要等上半个小时或一个小时，等别人都玩完了，我们两个人才会去玩。因为这游戏很看重配合，一般都是几个熟识的人一起玩，在游戏中一旦有人捣乱，就别指望能玩多久。那时在店里，也有一些玩家比较恶劣，看别人在玩而自己也想玩时，会投一个币下去故意不走拖死其他人，然后自己再从头玩。我最讨厌的就是这种玩家，一旦碰上，我就和他比谁币多。前面也说了，初期水平有限，玩不了多远，所以在一开始我和小老鼠几乎每次都是在张辽手上完结，花一元钱买六币，玩完了差不多十一点左右，店中有时还会有零零星星几个人，可以这样说，我们走的很适时。所以，那时老板看到我们还是比较开心的，有钱挣嘛。不过到了后来，老板的笑脸就变成了苦瓜脸，因为我们水平大幅度提升，每个一币就能通关，《三国战记》这款游戏通关是要一定时间的，特别是后来利用BUG用无限招骗分数时，时间是更长了，而我们有六个币，所以每晚都要通个通关两次才走，而这时店中就只剩下我和小老鼠以及老板了，时间大约是十二点半。有时，我们想再玩一回，老板就会上前用沙哑的声音阻拦。所以，之后老板晚上一看到我和小老鼠进店，就眉头大皱，但又不能说什么。可怜的是，老板几乎天天晚上都要看到我们俩，这样的状况延续了一年。想想挺无辜的，没挣到多少钱不说，还要陪我们这些高三生熬夜。

在高三那年，除了《三国战记》以外，游戏界另一件大事震动了我——GBA发售了！受制于某些条件的我，掌机成为了的首选，而GBA作为GB的后续机种，其机能之强大，软件之丰富，让我没有不心动的理由。在我看到GBA第一眼后就知道，完了，又有一段的苦日子要熬了。

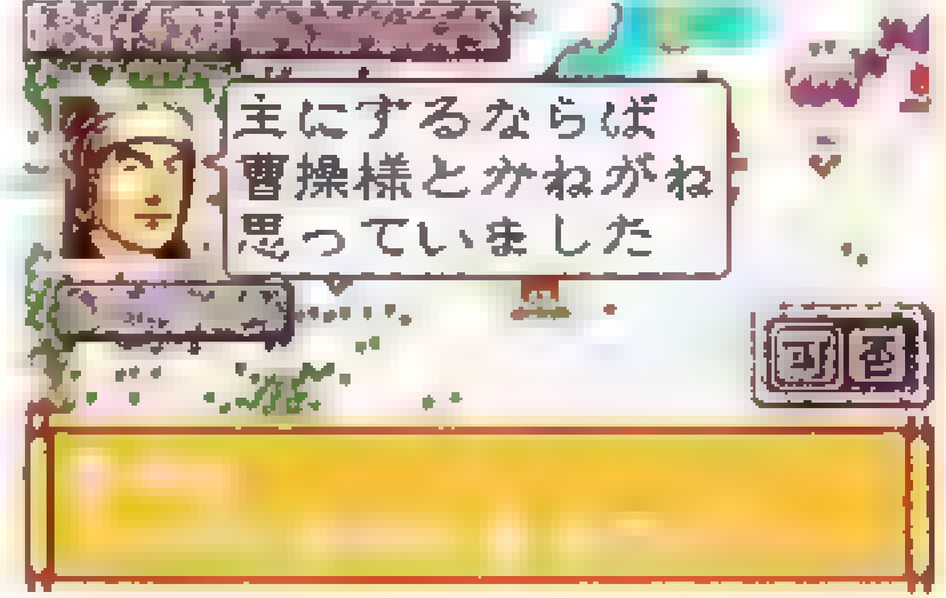


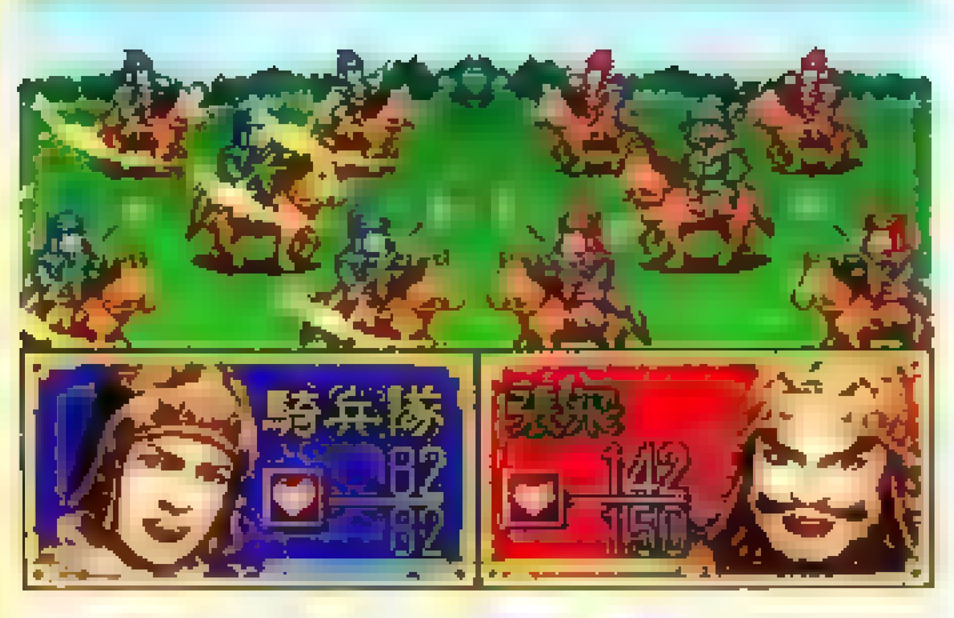
在GBA发售后，一款卡普空的移植游戏——《快打旋风》引起了我的注意。《吞食天地》与《快打旋风》不论是技术还是游戏内容都可以算是属于同一层次上的游戏，而这次的《快打旋风》的移植出人意料的完美，除了主机不是ARC外其他一切相同，不仅如此，卡普空还针对这次移植以及掌机的特性加入了不少新的游戏内容。于是，让我这个玩《吞食天地》长大的玩家开始期盼《吞食天地》的移植版，并希望也能有一些改动。但一直到GBA将要日薄西山的今天，卡普空也没有这个打算，不免有点失望。但是还好，以三国为题材的游戏无数，光荣将其门下的经典之作——《三国志Ⅳ》毫不吝啬地移植给了GBA。

上面说过了，为了GBA我过了不少的苦日子，这样的日子我相信大多数的中国玩家都经历过，不过还好在高考中让我蒙上了一所大专，经济变得相对独立，所以这样的苦日子比我预计中要少了几个月。初买GBA时，随机购入了《恶魔城 白夜协奏曲》。那时并不像现在，会去经常购买电玩杂志，只有偶然看到并有想要的攻略时才会掏钱的。毕竟那时穷（不过现在还是一样很穷），而且电玩杂志也比较贵，加上网络也不像现在这么普及，所以信息会相对闭塞，并不知道有这么一款三国游戏，要是知道的话，我就指不准会买哪款游戏了，必定又是要一经过一番艰苦的思想斗争了，毕竟"《恶魔城》系列"我也很喜欢。

看到《三国志V》是在大一的第一学期将要完结的时候，那天上街看卡，没想到让我看到了这款游戏，我将那游戏盒子拿起前后左右看一番，放下，再拿起，又放下……心理在想，魂牵梦绕的《三国》啊，怎么会让我看到这么不该看到的东西啊，想买，但又无奈临近期末，资金不允许且时间也不允许。就在我思考的时候，老板看出了我有购买的意思，见我在举棋不定，他就毅然不顾个人声誉，不做什么观棋不语的君子，直接对我说，这款游戏很好玩的啊，而且也不贵，很划算的，买了吧。他的劝说使我原本将棋子放下的主意得到改变，棋又再次悬到了半空中，我原本的想法是狠下心来调头就走，可现在却变得更加的犹豫。我的犹豫不决使老板更加着急，继续劝服我购买。老板急是很正常的事，毕竟是生意嘛，可谁知跟我同来的舍友却也和老板一样着急，来说服我购买。在舍友说话后我才记起原来今天我不是一个人来的，继而又想起和我同来的舍友和自己一样是个三国迷兼游戏迷，顿时醒悟，眼珠一转，心生一计，对他说，这游戏很好玩啊。他回答，是啊，快买啦。我说，可我现在期末了，没多少钱了，你看能不能……他想了一下，爽快的说，行，我借钱给你，你买了给我玩……就这样，我买回了《三国志Ⅳ》，而在这个学期所剩下的不多的日子里，我和舍友是痛并快乐着，泡面吃到看到面就翻胃，还好，还有游戏在。

在剩下的日子里，我就和舍友两人开始了漫漫的三国征程。大学的时间比高中要宽裕得多，所以我们的游戏时间倍增，但我们却还是有种时间不够用的感觉，忙里偷闲玩游戏，晚上熄灯后继续游戏是常有的事。学校里有个莫名其妙的规定，十一点后必须自己熄灯，而不是由管理员统一拉闸，我和舍友为了游戏，一般都是到十一点半左右才会恋恋不舍地将灯关了。十一点半就关灯远不能满足我们的游戏欲，所以我们利用到了插头的电源——学校并没有将插头的电源给断了，可虽说如此，床头灯是绝对禁止的，因为学校担心床头灯的温度会将蚊账点燃而发生火灾。我当时就在心想，虽说我是文科的，但物理也学得得挺好的，那床头灯的温度是有点，在冬天时暖暖手的功能是有的，但将蚊账点燃这也未免夸张了些，除非学校代买的蚊账有质量问题。学校断了床头灯的方法，但没关系，穷苦人民的智慧是无限的。我们将另一舍友的小黑白电视借来，借助屏幕光将三国的故事继续下去。经过我们多日的验证，这款游戏是非常优秀的，而在游戏中最让我欣赏的是可以自己登用一个君主，虽然这个设定在不少的三国游戏中都有，但这却是我第





一次享受这种待遇，所以新鲜感十足，而且在游戏中还可以输入我的中文姓名，更加开心！当然游戏中也有一些另我不满的地方，比如君主不能说得，而又有些君主比如公孙瓒死得又早，然后他传位给赵云，直接害我平白折一大将，不爽。

在早些时候，我在想GBA上三国的游戏一定不会少的，结果谁知盼来盼去却依然只有《三国志Ⅳ》在为掌机的、三国游戏孤军奋战。直到2004年末的时候，光荣公布了《三国英杰传》和《三国孔明传》的移植计划。初看到这个消息，让我兴奋不已，心想又有新一国游戏可以玩了。也许是期望越高失望就越高的缘故，在我拿到这两款游戏并试玩了一下后，却觉得不是很满意。因为我个人认为，成功的三国游戏就两种，一种是ACT的，将三国的那种乱世争雄的场面给体现出来；另一种是SLG的，将三国的谋略、策略、战略给体现出来。但这时的《三国英杰传》和《三国孔明传》却是一种S・RPG的，使我觉得不伦不类，不过细玩下去，还是不错的，首先忠于《三国演义》的剧情就足够让玩家了解这部小说——当然，两款游戏的后半部分都不算，我在玩这两款游戏时竟产生了一种我是在看电子小说而不是玩游戏的感觉。游戏中的那些武将生平事迹虽然都是很短的几句话，但都很全面，也使于玩家了解武将。综合来说，是不错的游戏，但不适合我。

也许令光荣这个以SLG游戏起家的厂商想不到的，自己第一款突破自方的游戏却是ACT《真・三国无双》。在PSP和NDS公布后，光荣也闪电公布了对应两大掌机的《真・三国无双》，而就在大家惊诧PSP和NDS功能强大的同时，光荣又公布一个更可怕的消息。

第五回 新光无双征四方 掌中三国新篇章

对于《真・三国无双》，我一向只有流口水而没有享受的份，可光荣却出上了瘾，在短短的几年时间里，都出到了第四作，如果加上每作的猛将传及PSP版《真・三国无双》，数量有8作之多，可谓量产。终于，皇天不负苦心人，让我有了一次接触《真・三国无双》的机会。

过年时，朋友带我去一PS2机房，该机房极其隐蔽，不是熟人根本找不到。我在朋友的带领下，左穿右绕，来到某商品房前，对我说："到了。"我心有余悸地回答："你等下一定要把我从这迷宫中带回去。"那机房——应该说家更合适，那家中摆放着三台PS2和二台PS，我在想要我家中有这阵式就好了。朋友叫老板将《真・三国无双》拿来，是几代的我不知道，然后就开始游戏。可能是因为很久没有碰家用机的缘故，我在玩了

一下后就有头晕、眼花的异常状态出现，导致很长一段时间都不知在干什么，控制着马超在死角中逛跑，就是找不到一个正确的方向。更倒霉的是手柄有明显的问题，十字键的"上"不灵，而类比摇杆的"右"不灵，让我在游戏中不断交替使用，哭笑不得。还好，一段适应摸索后，我开始深入游戏。但发现并不是那么回事，并没有传说中的火爆，感觉很差，比如我用马超打中敌人，敌人就立马飞开，没有连续打击及武器击中物体时的感觉。而且，视野也不是很广，稍微远一点的地方就看不到了。游戏的不足处有不少，这也许跟我的游戏时间过短有关，只有玩久了才能发掘出精髓。顺便说一下，那个下午玩的是赵云，耗时五小时得以通关，花费RMB20元，庆幸的是那钱不是我出的。

《真・三国无双》对机能的要求很高，但光荣公布了PSP和NDS版，其中PSP版也已发售，由于我没有机会玩，所以也不好说什么。相对机能更差的NDS，光荣作出了一些调整，将整个游戏Q版化，不知效果将会怎样，只有拭目以待了。

当初在我沉醉于《三国英杰传》和《三国孔明传》的幻想之中的时候，光荣又公布了一个可怕消息——将发售GBA版《真・三国无双A》。到目前为止，光荣也陆陆续续的公布了一些图片和游戏玩法，从图片上看，游戏画面似乎一般，但对于ACT而言，画面并不是主要的，只要手感佳就好。不过，我对GBA版并不期待，觉得它只是光荣的一个骗钱工具。

本文到此，也将结束，就在构思本文的时候，光荣又传来了一个消息——将移植《三国志Ⅴ》给PSP。看来，掌机的三国时代将要到来，而这日子也是没法过了……

文 红色彗星 编 LIKY

大阪电电街

秋叶原这个地方即使对于国内玩家来说也一定不会陌生吧。现在从国内到日本旅游越来越方便了，相信不少人都到过日本了吧，但是否有玩家去过日本却没有机会到秋叶原看看呢？相信也有不少吧。不过不要紧，像秋叶原这样的地方日本多着呢，以下笔者介绍的这条电电街便被某些人称作是大阪的秋叶原

电电街位于大阪的日本桥地区，是大阪市内最繁华的商业区之一。从这条街的街名大概已可以看出，这是一条以卖电器为主的商业街。同时，这里也聚集了不少动漫及游戏商店，像PS2、Xbox之类的试玩点到处都是，根本就不需像国内那样租机子玩，游戏店里传来的游戏音乐和哄闹声让人感到格外兴奋。大街上几乎每隔几十米就有一间电玩店，因此，这里倒成了不少青年人休闲娱乐的好去处。而笔者要重点介绍的，便是这里的掌机市场了。

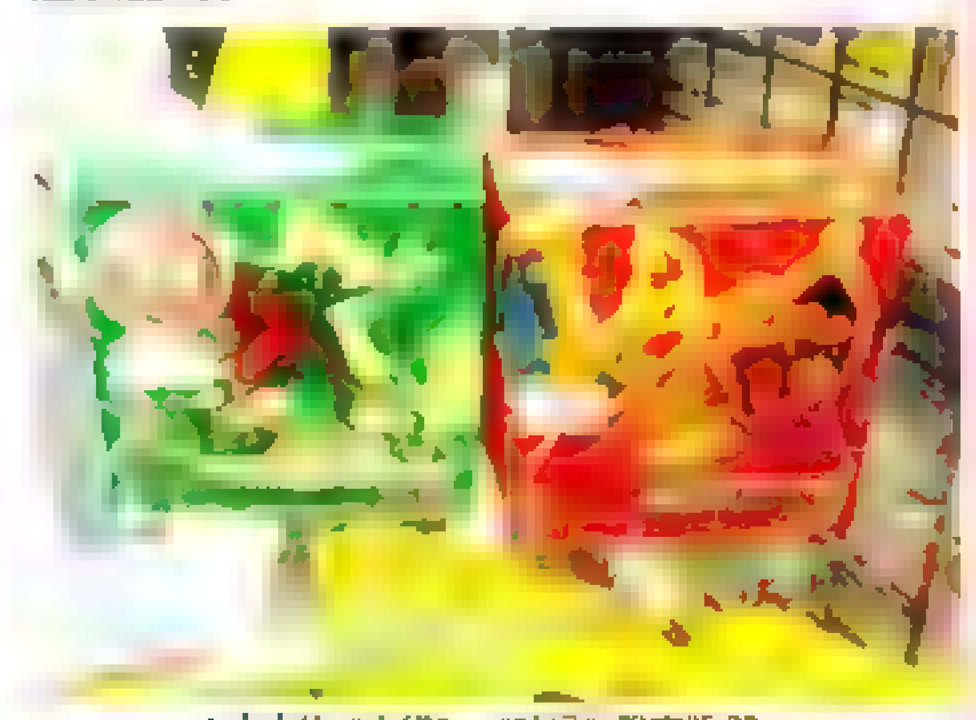
▲正在店内试玩游戏的玩家 大人小孩都有哦。

2月3日，这对于广大掌机玩家来说一定是个期待已久的日子了吧，不错，这一天正是眼镜公司的超级大作《机战OG2》的发售日，因此，这几天里《机战OG2》在各个柜台中都显得格外耀眼，似乎成了每家电玩商店中的主角。每每经过游戏店，SRX小队那奋进的背景音乐便会在耳边响起，在这寒冷的冬日里，让人不免热血沸腾。

▲正在店头播放着的《机战OG2》的宣传影像。

▲《机战OG2》的官方推荐售价为5800日元，而实际的店头价格都会便宜不少。

稍微细心的人会察觉到，这里的中古店实在不少，其中也不乏一些国内难得一见的好东西。像《火红》、《叶绿》的限定版SP，快成了古董的银版GBC，甚至连小樱版的GBC也有，相信这将会成为"萝莉控"们绝好的收藏吧。至于像GBA、GBA SP及其周边在这里绝对是一应俱全的。



▲中古的《火红》、《叶绿》限定版SP。

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

▲珍贵的小樱版GBC。

▲SP的充电周边。

当然，对于不少的玩家来说，现在最关心的恐怕便是NDS和PSP的世纪之争吧。NDS和PSP推出已有相当一段时间了，那究竟它们在日本的普及程度又如何呢？说实在的，笔者在日本呆了一个月，在街上似乎还很少见到有人手里握着一台NDS或者是PSP什么的，最多只不过是看见一些小孩边走边玩着他们的GBA SP罢了。看来要把GBA或SP淘汰掉，还需要一些时日吧。闲话不提了，那NDS和PSP在电电街的销售情况又如何呢？笔者逛了好几家游戏店，NDS几乎每间店子都有货，但PSP却似乎极少能见到。笔者用英文问了问店员，大概了解到PSP的货源似乎不太够，因此很多商店

▲任社掌机的货源一向充足。

▲这么快就有二手的NDS，售价为13980日元。

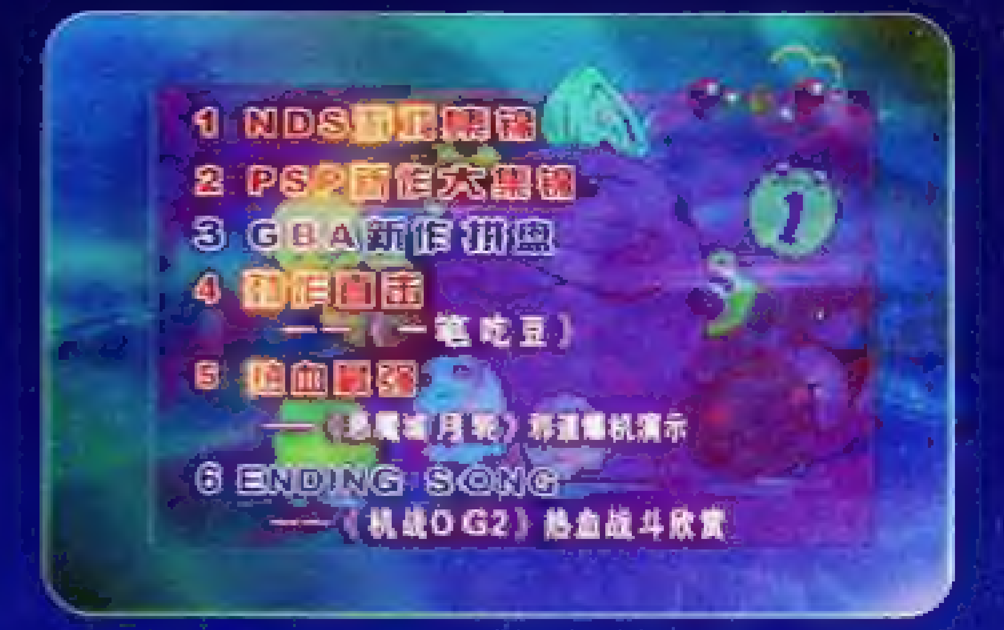
里PSP都缺货。不过说实在，随着近来GBA游戏的减少，这款曾经称霸掌机市场多年的机子或许快要退下火线了吧。但NDS和PSP在这段时间所推出的重量级的游戏却不见得很多，这似乎有些赶不上市场的需求吧。真希望它们能尽快发表一些《机战》、《火焰纹章》之类的大作来补上。

▲很多中古GBA游戏都还是很新的。

最后，对于每位游戏玩家来说，攻略书想必也是不可缺少的吧，这里的攻略书摆满几个书架，也算是应有尽有了，可是为什么偏偏找不到笔者最想要的那本《封印·烈火角色集》呢？

▲各种游戏攻略本在这里应有尽有。

当然了，电电街的商品还远不止这些，这也不是一朝一夕能介绍完的，有机会以后再给大家介绍吧。



NDS游戏集锦

带给你最新作品《牧场物语 精灵驿站》和《陨石大战》等游戏的全新试玩影像。

PSP新作大集锦

这里有EA的《FIFA足球》和《NBA街头篮球秀》等PSP新作影像五连发，同时还有《宿命传说 刀锋兄弟会》。

GBA新作拼盘

带给你《千年家族》、《小熊威尼》、《竞速赛车A》的新作影像。

动作直击

《一笔吃豆》

经历了二十多年进化的吃豆人在NDS的触摸屏上焕发了新的魅力，让我们看看这款全新感觉的游戏吧。

热血最强

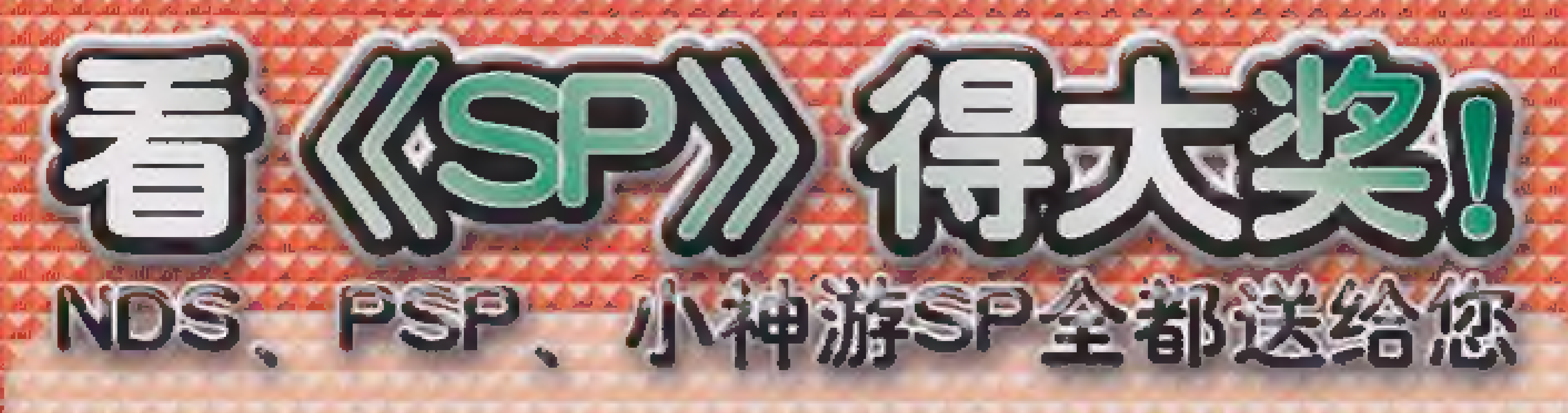
《恶魔城 月轮》邪道爆机演示

《月轮》的究极邪道演示，游戏开始后3分43秒即完成爆机，你相信吗？看看达人的表演吧。

ENDING SONG

《机战OG2》战斗动画欣赏

话梅杂志&3DM-SMV



一等奖 1名
奖品：SONY PSP掌机

二等奖 2名
奖品：任天堂双屏掌机NDS

三等奖 5名
奖品：全新上市的小神游SP

四等奖 50名
奖品：SMS2月光宝盒4M记忆棒

参与方法：

只要在 2005 年 4 月 20 日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人 SP”栏目中 181 页右下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面寄至“兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部收，邮编 730020”，你将有机会获得我们送出的PSP、NDS、小神游 SP 以及 50 名 SMS2 记忆棒。中奖名单将在《掌机王 SP》第 15 辑上公布，敬请关注！

话梅杂志&3DM·SMW

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP VOL.14

4月15日 全国上市

超值赠品

赠 神秘礼品!

赠 UMD保护盒

多种图案随机送两

赠 口袋光环

更多PSP、NDS相关游戏影像，敬请关注口袋光环。

口袋光环 VOL.14

幸运大抽奖——时尚掌机等你拿

每辑都有大奖

每辑都有惊喜

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得PSP、NDS、小神游SP以及SMS2记忆棒，每辑都有大奖送出，每辑都有惊喜给你！第14辑将公布第12辑大奖名单，别错过。

定价：12元

ISBN 7-88488-383-X

9 787884 883837 >

话梅杂志&3DM-SMV